IV. évfolyam 4. szám, 1993. április

138,-Ft

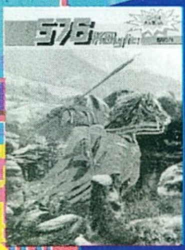
576 KByte

Számítástechnikai magazin



Új olvasóINK figyelmébe!!!

576 KByte



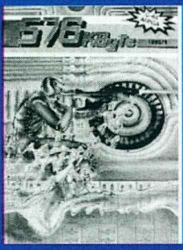
1990/1



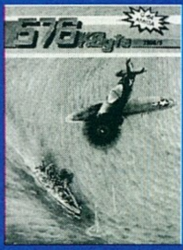
1990/2



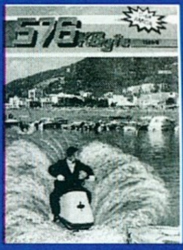
1990/3



1990/4



1990/5



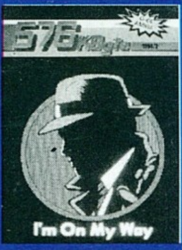
1990/6



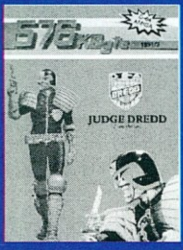
1990/7



1991/1



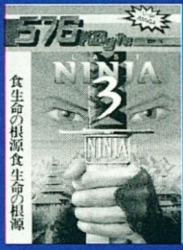
1991/2



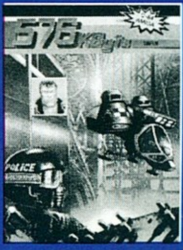
1991/3



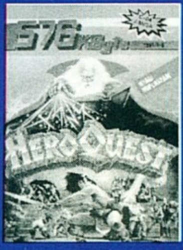
1991/4



1991/5



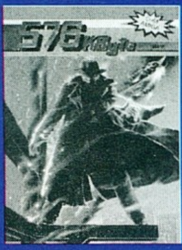
1991/6



1991/7-8



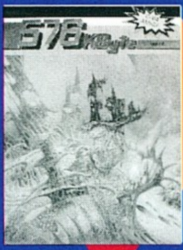
1991/9



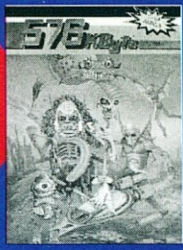
1991/10



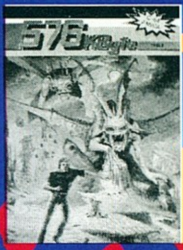
1991/11



1991/12



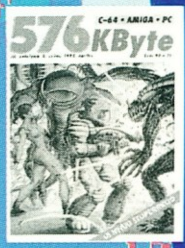
1992/1



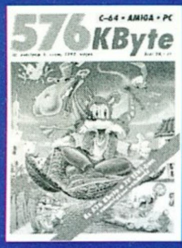
1992/2



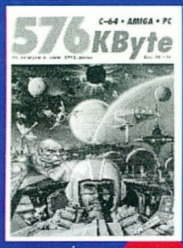
1992/3



1992/4



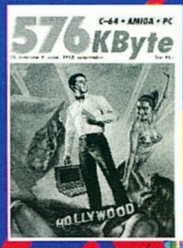
1992/5



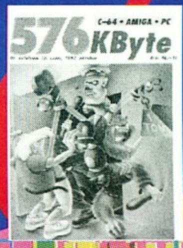
1992/6



1992/7-8



1992/9



1992/10



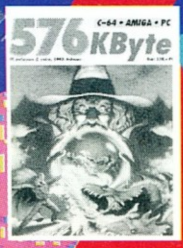
1992/11



1992/12



1993/1



1993/2



1993/3

Kedvezményes árak !

Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható: az 1990 -ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400 Ft-ért; az 1991-ben megjelent 12 szám kedvezményesen 850 Ft-ért. Szuperkedvezmény: 1990. júniusától 1991 decemberéig (19 szám) kedvezményesen 1100 Ft-ért.

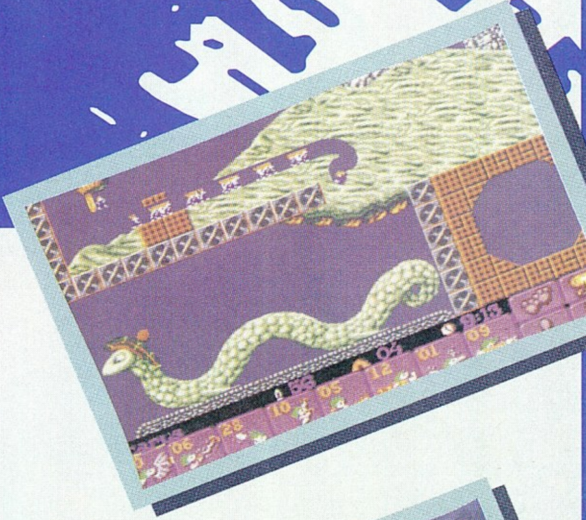
Aki egyes számokat vásárol, az a következő árakon kaphatja mag lapunkat: 1990/1-től 1991/6-ig 65 Ft/db; 1991/7-8 130 Ft/db; 1991/9-től 1991/12-ig 80 Ft/db; 1992-től a lap eredeti áron vásárolható meg !

Szimulátor különszám 100 Ft/db.

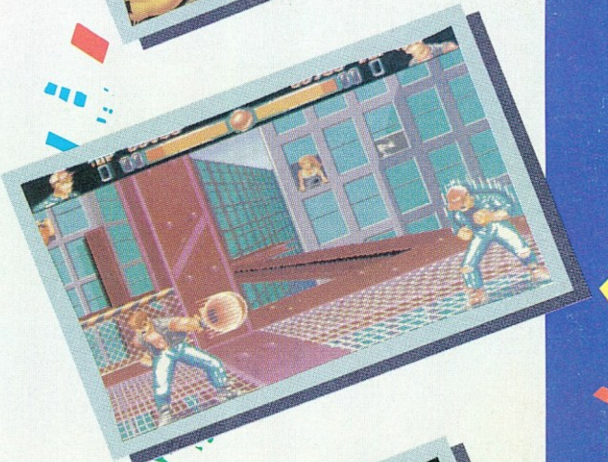
A fenti árakhoz portóköltség is járul !

Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp. Pf. : 132.

TARTALOM









ISSN 0865 - 8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (93 2543/4-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos:Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.
Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk) 1389 Budapest Pf.

HÍREK

Hogy rögtön egy világszámmal kezdjem, bejelentem a sokak számára örvendetes hírt: még alig jelent meg a Streetfighter második része, már készül a Streetfighter III! Nem kamu, az amerikai játéktermekbe a napokban került, és a jelentések szerint nem várat sokat magára az Amiga verzió sem. Egyenlőre nem sokat tudni róla, csak annyit rebesgetnek, hogy minden idők legkeményebb bunyója lesz. Előzetesként egy képet szereztünk a slágergyanús játékról.



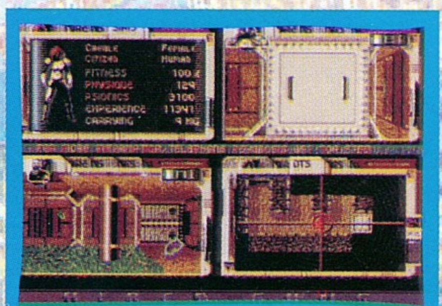
Hamarosan a boltokba kerül a **Starbyte** újdonsága, a **Hannibal**. Úgy látszik, a softwareház végképp kikötött a stratégiai-menedzser-kaland stílusok közötti háromszögben, ahonnan csak a legritkább esetben hajózik tovább. Ez a program is egy vérbeli stratégiai eposz, amiben Hannibal híres kalandját játszhatjuk végig. Aki végig akarja küzdeni magát a több mint 700 helyszínt felvonultató játékon, jobb ha már most kezébe veszi a történelemkönyvet, mert maximális történelmi hűséggel dolgozták fel a hódító útját. Nem csupán harcosként, hanem diplomataként is meg kell állni a helyünket, hogy mini seregünkkel fel tudjuk venni a harcot a viszontagságokkal. Nemcsak a meghódított népek haragjával kell szembenéznünk, hanem a természeti erőkkel is meg kell küzdenünk. Két-három hétbe biztos beletelik, mire Róma kapuihoz érünk. (PC)



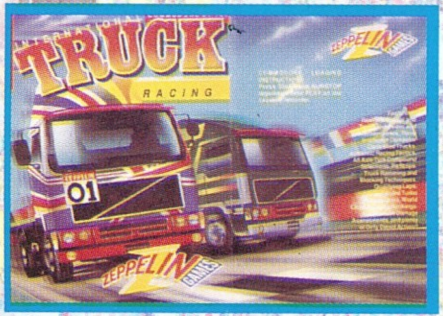
Mindig kitalálnak valami újat a **Sierra** alkotói is. Most éppen **Freddy Pharkas, The Frontier Pharmacist** néven próbálnak maradandót alkotni, ami valószínűleg sikerül is majd nekik, hiszen baromi jó lesz az anyag. Szakítottak a Larry-szériával, és egy merőben új stílusú hőst kreáltak. Freddy Pharkas egy tipikus antihős. Csak fél füle van és gyógyvizes fiolákat árul a vadnyugaton. Bár régebben nagy fegyverforgató volt, de az apró sebesülés után otthagyta a vad életet, csináltatott magának egy ezüst műfület és szelídebb foglalkozásba kezdett. Viszont egy bandita szemet vet az ezüst fülecskéjére, amit ő nem hagyhat annyiban, felbuzog benne is a régi vad vér és... Ebből a rövid előtörténetből kiderül, hogy a sztori a vadnyugaton játszódik, a szalonok, fodrászüzletek és kocsmák világában és abszolút nonszensz. (PC)



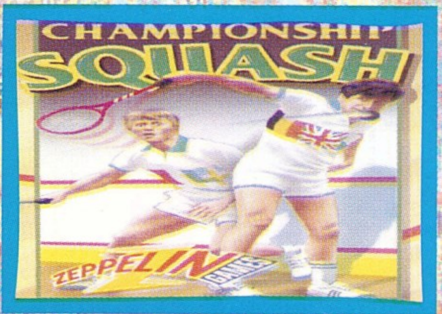
A **DMA Design/Psygnosis** névpárosítás már fél siker, akármibe kezdenek. Most egy kicsit eltávolodtak az eddigi "lemminges" stílustól és a szerepjátékok mezejére kalandoztak. **Hired Guns** címmel egy extra vállakozásba fogtak. Egyszerre négyen is játszhatnak majd a játékkal, a 4 játéktérre osztott programban. Természetesen a cél mindenki számára ugyanaz: egymás segítése a bajban, és a rengeteg feladvány, rejtély megoldása együttes erővel. Ellenfelek akadnak bőven a labirintusokban, sőt időre megoldandó (víz alatti) feladatok is nehezítik az előrejutást. Dönthetünk, hogy egyesével, párosával, vagy négyes csoportba verődve nyomulunk előre. A grafika a megszokott magas szintű, a zene pedig CD minőségű lesz. Várva-várjuk! (Amiga, PC)



Most pedig jöjjenek a Nagy Öreg rajongói, nekik is tartogatok meglepetéseket. A **Zeppelin** még egy utolsó (?) nagy rohamra indul és a közeljövőben négy programot is a piacra dob. Az első az **International Truck Racing** lesz, ami az előző számban be-



mutatott Amiga verzió hű mása lesz. Több tonnás kamionokkal kell versenyeznünk és a bajnokság első helyéért küzdenünk.



Második újdonságként a **Championship Squash**-t említeném, amely egy nálunk sajnos csak elit helyeken játszható sportágat, a squash-t dolgoz fel. Aki már játszotta ezt a sportot, az tudja, hogy az egyik legfárasztóbb és legtaktikusabb sportág. Egy kicsi, löttyedt labdát kell egy teremben a falnak ütögetni úgy, hogy a lepattanó lasztit az ellenfél ne érje el. Két



perc alatt meg lehet tanulni, és ennyi idő alatt halálosan ki is lehet tőle merülni. Valószínű a képernyőn nem lesz ennyire megterhelő, viszont remek szórakozást ígér. A hármas számot a **Fist Fighter** kapta.

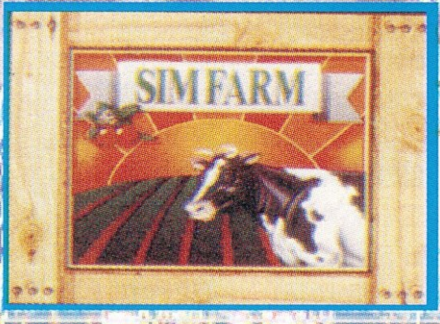


A demo alapján egy kellemes színfolt lesz a 93-as verekedős játékok között. Japán, Egyiptom és az USA nagyvárosaiban kell bunyóznunk egyre keményedő ellenfelekkel 12 féle mozgássor közül választva. Minden egyes szereplőnek külön rugás- és ütéskombinációja van, amelynek használata gyakorlással a tökéletesig fejleszthető. Két játékos számára is élvezetes játékot ígér az anyag. A legvégére egy régi ismerőst hagytam, aki most ismét a színre lépett **Arnie 2**



néven. Az apró grafikás lövöldözős játékból a második rész is baromi élvezetesnek tűnik. Új háttereket és ellenfeleket tettek bele a programozók, és tovább fokozták a játék hangulatát. Többet nem is érdemes róla mondani, játszani kell vele. (C64)

Még egy kellemes meglepetés a 8 bites gép rajongóinak. Egy elegánsan megtervezett RPG demója érkezett meg a közelmúltban, **Legendary Deeds** címmel. Amint a bemutatott kép is illusztrálja, nagyon kultúrált lesz a program. Elfek, sárkányok és varázslók földjén kell majd 5 fős csapatunkkal kalandoznunk, pazar grafikai megvalósítás mellett. Sajnos a preview nem engedett játszani, úgyhogy nincs róla több infó. Még néhány hét türelem és a hírek szerint kijön a teljes verzió. (C64)



A Sim... őrületnek még mindig nincs vége, hiszen a minap jelentette be a **Maxis**, hogy újabb epizódot készít a már legendássá vált sorozathoz **Sim Farm** fedőnévvel. Nem nehéz kitalálni, hogy miről fog szólni: egy amerikai típusú termelőszövetkezet irányítása lesz a feladatunk. Nemcsak kereskedelmi és gazdasági problémákat kell megoldanunk, hanem földművelési ügyekben is járatosnak kell lennünk. Parasztok előnyben! (PC)

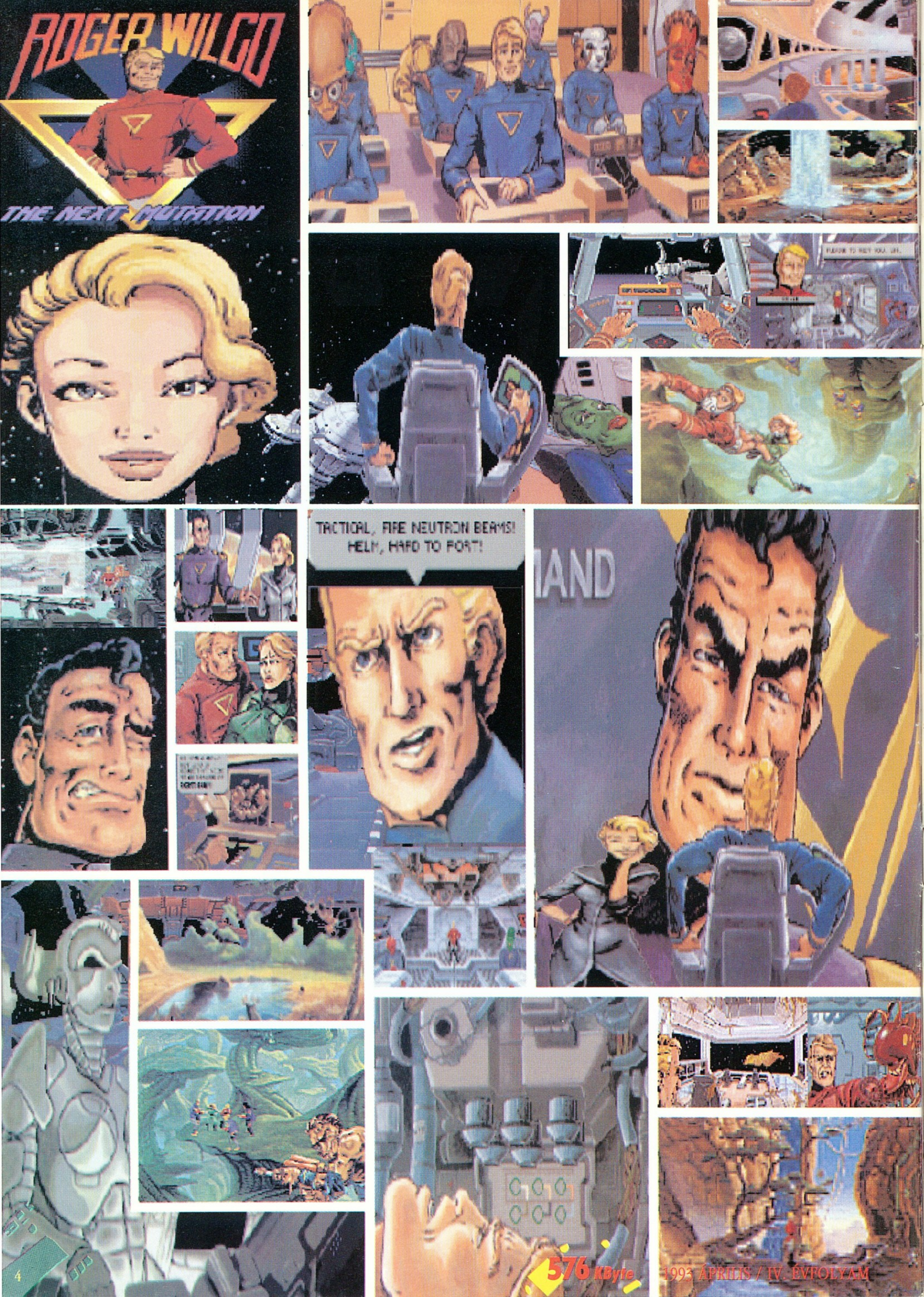


Néhány rövid hír a végére: a "V for Victory" sikere még alig ült el, máris beharangozták a folytatást **1944 Market Garden** névvel. A **Psygnosis** kezdi átvenni az Ocean szerepét, mivel terveik szerint egyre több mozifilm átírását készítik majd el. Ennek első képviselője lesz a hazai mozikban is sikerrel játszott Dracula. Sajnos úgy néz ki, hogy csak CD-ROM-ra készítik el, mivel a grafikák és a zenei aláfestés zsenge 500 MB-ot emésztenek fel. Vastag csomagot kaptunk a **Coctel Vision**-től, amiből meghökkentő hírekről szereztünk tudomást. Még ebben az évben elkészül az **Inca II** és a **Goblins III**! Azt hiszem még korai lenne bármit is mondani róluk, de állíthatom hogy batalálás mindegyik.



Lapzártakor érkezett egy bombameglepetés: a sokáig tetszhalotti állapotban lévő **Starbyte** ismét beindult, méghozzá a hírek elején beharangozott, rá jellemző stílustól eltérve a mászkálós és akciójátékok területén. A **Traps'N'Treasures** egy aranyos gyűjtögetős anyag, amiben egy kalózkapitányt irányítunk, kincseket kell gyűjtögetnünk és tengeri fenevadakkal (tengeri csillag, mélytengeri kagyló, tüskés pikó, stb) kell felvennünk a küzdelmet. A szigeteken fogságba ejtett emberkéket kell kiszabadítanunk, gonosz manuszokat kell agyonböknünk és így tovább. (Amiga, PC) A másik újdonsága a **Fly Harder** című gravitációs akciójáték. Az alapötlete nem újkeletű, hiszen kísértetiesen hasonlít a régi THRUST-ra. 8 pályán kell a tömegvonzással is megbirkózva űrhajókat és idegen szörnyeket lelövöldözni, majd az apró bombákat a központi reaktorba dobálva elpusztítani a megszállók bázisait. És lássatok csodát, a játék Amigára és C64-re is elkészült.

Zolee


ROGER WILCO
THE NEXT MUTATION
TACTICAL, FIRE NEUTRON BEAMS!
HELM, HARD TO PORT!
MAND

Roger Wilco újra fáraszt...

Ismét köreinkben üdvözölhetjük a híres-neves űrkalandort, nevezetesen Roger Wilco-t. Immár ötödszörre élvezhetjük az olykor fárasztó poénos, kissé bárgyú kalandjait a Sierra jóvoltából. Nem is olyan régen készült el a 4. rész leírása, ami bizony a nagy kalandoroknak édeskevés kihívást jelentett. Az ötössel egy kicsit már más a helyzet! Pergőbb játékmenet, több helyszín, egy rakás tárgy (ellentétben a SQ4-gyel, amiben 5-6 cucc kellett a minimum végigjátszáshoz...). Igaz, ha a nehézségét nézzük, ez se valami nagy falat, de megéri! A grafika a már megszokott, EGA vagy VGA, irtó klassz muzsika és hangok, pofonegyszerű kezelés. Gondolom az irányítást nem kell magyaráznom (egyedüli újdonság a beszédikon egy felkiáltójellel, amivel a legénységünknek adhatunk parancsokat). De most lássuk inkább, mi is történt időközben szegény Wilcoval...

Legutóbbi kalandunk után a Starcon-ra kerültünk takarítóként (de ismerős szakma...), s épp nincs semmi dolgunk. Legjobb, ha felkeressük a tantermet, ami a körfolyosóról nyílik valahol. Bent már nagyban folyik a tanítás, s mi is elfoglaljuk a helyünket az osztályteremben. Egy tesztet dugnak az orrunk elé a programozók jóvoltából... (ez lenne a védelem). Miután kitöltöttük a papírt, elküldenek takarítani a vezérlőterembe. A felmosó cuccokat szintén a körfolyosóról nyíló ajtó mögött találjuk. Tartalma két terelőkúp és egy spéci szék, aminek az aljára van szerelve a tisztítófej, s beleülve lehet vele takarítani. Tehát ha ezekkel felszerelkeztünk, irány a vezérlőterem. Rakjuk le a terelőket a padlóra, a széket tegyük az elkerített területre, s csüccsenjünk bele. A takarítás úgy folyik, hogy a parkett piszkos részeire mozgunk az egérrel, s akkor ér véget, ha egyetlen gyanús folt sem marad. Miután befejeztük áldásos tevékenységünket, megjelenik Quirk, a hajó kapitánya egy feltűnően csinos hölgy társaságában. Megkapjuk első feladatunkat: az Eureka szemétfelszippantó űrhajó parancsnokaként a világűrben 3 megadott helyről fel kell szedni a szemetet. De lássuk csak mit is rejt az Eureka!

Kezdjük a közepén: a hajó középső részén két ajtó és egy lift található, ezeken kívül még a biztosítékház, no meg a szeméttároló ürítője. Mielőtt bármit is tennénk, túrjunk bele az itt lévő szemetesbe, s vegyük ki belőle a lézerpisztolyt, a biztosítékot, a lyukasztót és az anti-sav tablettákat. Ha megnyomjuk a falon a piros gombot, kigyulladnak a lift jelzőfényei, s ráállva, az alsó fülkébe jutunk. Itt vegyük magunkhoz a fali szekrénykékből az oxigén-maszkot és a tartályt, később még szükség lesz rájuk. A sarokban álló vezérlőre clickelve egy menü jelenik meg: air lock - a légzsilipet nyitja meg, gyors halál; elevator door - visszaliftezés; pod rotation - a kis űrkabin forgatása; intercom - távbeszélő, semmire se jó. Amenynyiben a központi helyiségből balra megyünk, egy transzporter terembe jutunk, ahol a platformra állva, majd a felettünk lévő gépezetbe szólva teleportálódunk a legközelebbi égitestre, vagy bázisra (visszatérni a nálunk lévő kis számítógép segítségével tudunk, Rogerre clickelve).

A fő helyiség, ahol időnk nagy részét tölteni fogjuk, a vezérlőterem lesz. Belesüppedve parancsnoki székünkbe máris parancsolgathatunk a legénységnek a következő módon: a zöldfejű Floknak adható parancsok: Hail Ship - közeli hajó befogása; Hail Starcon - a Starcon bázis hívása; Hail Planet - kapcsolatkeresés közeli bolygóval; Status report - helyzetjelentés; Abandon ship - a hajó elhagyása; Cancel order - a parancsok vége. A jobb oldalunkon ülő Droodle-nak adható utasítások: Lay in a Course - koordináták megadása; Activate RRS - a szemétszippantó aktiválása; Fire - tűz; Regular speed - normál sebesség; Lite speed - fénysebesség; Standard orbit - orbitális pályára állás; Status report - helyzetjelentés; Evasive action - különleges terv végrehajtása; Raise shields - pajzsok bekapcsolása; Lower shields - pajzsok kikapcsolása; Never mind - parancsok vége. Amennyiben a kezünk melletti zöld kapcsolóra kattintunk, Cliffy, a hajó mindentudó szakembere jelentkezik. A neki adható parancsok: Status report - helyzetjelentés; Cloak ship - a hajó álcázása; De-cloak ship - az álca megszüntetése; More power - több energiát; Forget it - kapcsolat vége. A narancsszínű kapcsoló a navigátort kapcsolja, akit 1500 pont körül szedünk fel egy régi ellenség személyében - ő egyébként android. Lássuk mire használható: Scan planet - a bolygó vizsgálata; Scan for ship - űrhajó analizálása; Status report - helyzetjelentés; Reccomendation - mit ajánl?; That is all - ez minden. A piros kapcsoló az önmegsemmisítő rendszert hozza működésbe....

E kis kitérő után kezdhetjük a kalandozást: először is vegyük fel a kapcsolatot a Starconnal, mire megnyitják a zsilipeket, majd adjuk meg az első koordinátát: 71552, kapcsoljunk fénysebességre, majd miután megérkeztünk a rendeltetési helyünkre, kapcsoljuk be a szemétszedőt. A szemétbe valami furcsa dolog is került: egy idegen lény... Legjobb, ha megnézzük! Nyissuk ki a szeméttárolót a piros liftgomb melletti kapcsolóval, erre előmászik a szemétből Spiky, majd elhúzza a csíkot... Hogy gyorsan elkaphassuk, menjünk be a transzporter terembe, sétáljunk a bal oldalon lefelé, mire ő előjön, ránk ugrik, Roger pedig elteszi. Tegyük bele az itt található piros tálkába, és szórjunk rá egy kis anti-savat, hogy jól érezze magát. Ha evvel is megvolnánk, irány a következő koordináta, a 92767. Itt ugyanaz a feladatunk, mint az előbb. Ha végeztünk, irány a 20011, ahol már érdekes dolgok is történnek velünk... Ahogy megérkezünk, feltűnik, hogy itt nincs is szemét, majd észreveszünk egy idegen hajót. Azaz nem is olyan idegen, mert aki játszott a SQ2-vel az ismerheti a W-D40-et, aki az életünkre tör, mert elfelejtettünk neki fizetni... Nincs mit tenni, irány a transzporter terem, majd a bolygó.

A bolygó környezete meglehetősen egzotikus: pálmák, vízesés, idilli hangulat. De itt is felbukkan a W-D40, s nekünk csak a menekülés marad. Fussunk be a vízesés alatti járatba, majd irány jobbra, ahol egy fa ága belóg a vízesés fölé. Kapaszkodjunk fel rá, mire jól megjárjuk: az ág letörik, s mi a vízesés alján landolunk. Szedjük fel az ágat, s osonjunk el az előbbi helyszínre. A vízesés felett átmászva - a lyukas fatörzsben - a bot segítségével üssünk le egy gyümölcsöt. Ha jön az android, fussunk ki a barlangon át a szirtre, majd térjünk vissza ide, s haladjunk balra, egészen egy másik barlangig. Ide menjünk be, mire egy távlati képet látunk a vízesésről és környékéről. Teendőnk a következő: menjünk fel a bal oldali barlangon a szirt tetejére (közben az android a nyomunkba ered), ugorjunk át a másik oldalra, másszunk fel a szirt tetejére, s lökjük meg a követ a bot segítségével.

Az eredményt gondolom mindenki sejti már... W-D40 kizuhan, mi pedig jussunk vissza a vízesés aljára, ahová szegény leesett. Egy pillanat alatt kiugrik, de szerencsére nem lát meg. Lopózzunk el ismét a fatörzses pályára, bújjunk el benne, s amikor az android felettünk áll, csiklandozzuk meg a gyümölccsel a lábát, mire akkorát ugrik a sziklába, hogy darabokra hull... Vegyük fel a leesett fejét, s irány ismét a vízesés alja, ahol már vár Cliffy. Visszateleportálódunk az Eurekára: hagyjuk el a transzport termet, majd ismét térjünk vissza.

Ekkor Cliffy már az android összerekásával foglalatoskodik, aki a későbbiekben nagy segítségünkre lesz. Roger átadja neki a fejét, mire Cliffy-től megkapjuk az android űrhajójának láthatatlanság kikapcsolóját. Teleportáljunk vissza a bolygóra, majd a szirten, ahová érkezünk, használjuk a szerkezetet (clickeljünk Rogerre vele), mire a hajó bejárata láthatóvá válik. Menjünk be, s lépjünk a rejtőszekezethez, nyissuk ki, majd húzzuk le az alsó és felső kart, állítsuk nyitott állapotba a kallantyúkat, s a panelre clickelve nyissuk ki mind a négyet, majd szedjük ki az álcázó szerkentyűt... Visszaérve a hajónkra, engedjünk a legénység unszolásának: mivel nincs több munkánk, irány a bár (69869). A bárban üljünk le barátaink körébe, ahol Wilco rendel egy italt, majd felkeres minket egy kereskedő, s űrmajmokkal való üzletelésre hívja fel a figyelmünket. Próbának ad egy zacskó majomport, s a névjegyét. Nemsokára megjelenik Quirk, s kihív egy űr-torpedó játékra (manapság nem maradhat ki egy bonusz játék a Sierrákból), majd ha lejátszottuk, következő feladatunknak a Colorix II bolygó mellett található szemét felszedését adja. Miközben elhagyjuk a torpedó asztalt, verekedésre figyelhetünk fel: Cliffy bunyózik a Goliath egyik emberével (ez Quirk hajója), mivel sértegette az Eureka-t. Az útja a börtönbe vezet. Szép kilátások. Quirk elmegy, mi pedig Cliffy nélkül maradunk. Vizsgáljuk csak meg a majomporos zacskót! Elvileg tilos alkoholba tenni, tehát szórjuk bele a poharunkba s az eredmény nem marad el: az űrbárt elárasztják a majmok...

Menjünk el a rendőrségre, mire azok kifutnak a riadó hallatára, mi pedig lekapcsolhatjuk a védőrendszert, s odamehetünk Cliffy cellájához. Sajnos kinyitni nem tudjuk, de most hasznát vehetjük Spiky-nek, mivel a rácsra rakva egy tetszetős lyukat mar bele (ha nem lenne nálunk, ugorjunk vissza érte a hajónkra). Miután a kedélyek lecsillapodtak, üljünk be székünkbe, s látogassunk el a Colorix II-re. Meglehetősen gyanús környék... Álljunk orbitális pályára, majd transzportáljuk le magunkat a bolygóra, ahová Droodle is velünk tart. Menjünk be az elhagyatott sátorba, s nyúljunk hozzá a középső géphez: meglepetésben lesz részünk! Valahonnan egy mutáns ugrik ránk, leteper, s el kezd köpködni.

A köpése minket is mutánssá változtat, úgyhogy a nyilak segítségével mindig igyekezzünk elkerülni őket, amíg Droodle a segítségünkre siet, s lelövi szegényt. Mielőtt meghalna emberré változik, s utolsó szavaival azt mondja, hogy keressük meg a nyugati titkos ösvényt. Mielőtt ezt megtennénk, vegyük fel a földről a papírt, olvassuk le a rajta lévő számot, s üzemeljük be a középső computert, amiből

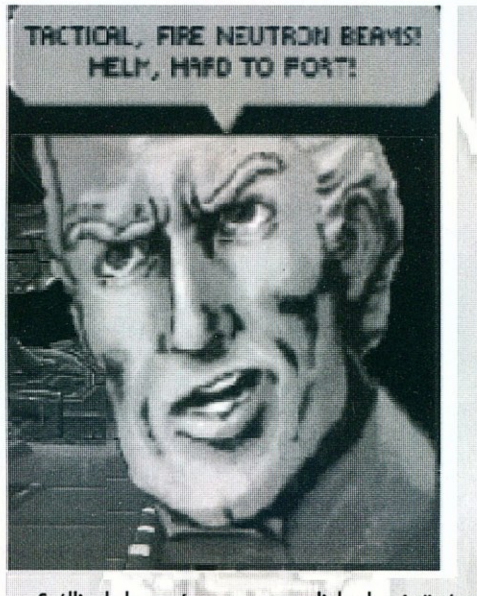


érdekes dolgokat tudhatunk meg: a Goliath utolsó látogatása után fura dolgok történtek, az emberek elmutánsodtak, s a többiekre támadtak... Ha benézünk a nyugati ösvényen, egy tartályt látunk, s rajta egy labolatórium koordinátáit (41666), és egy figyelmeztetést: bioveszély, a tartály anyaga nem érintkezhet semmivel, ha mégis megtörténne, azonnal fel kell keresnie az áldozatnak a fent említett labort, mert különben... az eredményt már tudjuk: mutáció!



Tehát irány az Eureka pilótaszéke. Flo egy üzenetet hoz le a vetítőn: Quirk kér segítséget. Azt panaszolja, hogy rájuk támadtak. Segélykérése végén ő is mutánssá kezd átalakulni... Utunk tehát először nem a laborba vezet, hanem a Thrakus bolygóhoz, ahonnan a Goliath jelzéseit vettük. A Goliath sehol, de Flo érzékel egy mentőkabint a bolygón. Vegyük fel a maszkot, s irány a bolygó. Vizsgáljuk meg a lezuhant roncsot, vegyük ki belőle a ruhát, majd nyomjuk meg a piros gombot. Sétáljunk a szirt alá, ahonnan egy hölgy ugrik ránk és leteper. Addig dulakodunk, míg a szakadék szélére nem kerülünk. Mi a sziklába kapaszkodunk, ő pedig a gatyánkba - szép helyzet. Vegyük elő a kis gépünket, s adjuk le a jelzéseinket a hajónknak, majd dobjuk le a ruhát Beatrice-nek, aki felmászik, s nekünk ledob egy liánt. Amikor felérünk, majdnem lelő néhány mutáns, de a transzporter idejében az Eurekára tesz. Bea megköszöni szépen, hogy megmentettük és átadja a Goliath elosztósapkáját. Ránk pedig az a feladat hárul, hogy tegyük be őt a hibernálóba (fali gomb). Miután betettük fagyasszuk be: 00:10 másodpercet állítsunk be, s clickeljünk a freeze-re. Visszaülve a pilótaszékbe szép kis meglepetés fogad: Quirk köszönt a monitoron, mint mutáns, majd megjelenik a Goliath, s belénkereszt egy lövedéket. Mivel a rejtőzködő még nem üzemképes, valami más megoldást kell találnunk. Droodlenak mondjuk, hogy különleges akció van kilátásban, s válasszuk az első lehetőséget, mire sikerül meglépni a Goliath elől. Sajnos az Eureka sérült, s Cliffynek ki kell mennie az űrbe szerelgetni. Természetesen elszakad az űrhajótól. Kénytelenek vagyunk utánamenni az űrkabinnal, s felszedni. Ez úgy történik, hogy a bal kézzel irányítjuk a kabint, a jobbal pedig a kart engedjük ki. Ha bemértük Cliffy-t (piros pont), engedjük ki a kart (crawl), majd állítsuk be a jobbra-balra haladással a helyzetét, és amikor a gép jelzi, hogy felvehető helyzetben van, ismét crawl. Ezek után már csak a hajónkra kell visszatérni (zöld pont), s becélozni a labort (41666).

A gyanúsan üres bolygóra leteleportálva egy kis baleset történik velünk. A testünk egy bogár fejét kapja, a fejünk pedig a bogár testét... Nincs mit tenni, repkedjünk egy kicsit a víz partján, erre egy béka kiugrik, s a parton heverő kis gépünkre szökken, mire az bekapcsol. Flo hallózik, de nem kap választ.



Szálljunk le a gépre, s panaszoljuk el, mi történt velünk, mire megígéri, hogy segíteni fog. Szálljunk el a bal oldalra, s a lyukkártyás rendszeren repüljünk be a laborba, s közben jegyezzük fel, melyik sugár alá állva nyílik meg egyik zár (összesen 4 van). Bent szálljunk le a számítógépre, s indítsuk újra a rendszert, majd válasszuk a "System" pontot, majd a harmadik kört, s a "security" pontot. Most különféle kameraállásból nézhetjük meg, hogy épp mi történik a bolygón: testünk egy szemetesbe ugrik éppen. A "projects" pont valahányadik oldalán a mutáns vírus tulajdonságait olvashatjuk, mint például, hogy -200 fok alatt szinte nem is működik. Miután kirepültünk, meglátjuk Cliffy-t és az androidot. Szálljunk le Cliffyre, s vele együtt elindulunk megkeresni a testünket, az android pedig felkutatja a kézi számítógépünket. Miután ismét a régiek vagyunk, a lyukasztó segítségével lyuggassuk ki a névjegykártyát olyanra, hogy az működtesse az olvasót. Bent ismét elolvashatunk mindent a Genetix rendszerben. Miután kimentünk, W-D40 visszaadja a kis kézigépünket, Cliffy-vel pedig visszateleportálunk a hajóra (2. válasz). A hajón Spiky el kezd idegeskedni: ráugrik a hibernálóra, s ugrándozik. Cliffy szerint ez jelent valamit, de a döntés rajtunk áll: mivel a Genetix-ből megismertük a mutáció ellenszerét, Beatricenél is alkalmazni kell, mert ő is fertőzött (3. válasz - Spiky bólogat). Ismét állítsuk be 10 másodpercre a gépet, és fagyasszuk ki (deforst), majd tegyük rá a platformra, mire Cliffy elteleportálja a laborba, és gyógyultan vissza.

Most jön a végjáték: a rejtőzködő készülék készen áll, ötlet is van, már csak meg kell keresni az űrhajót. A W-D40 ötlete az, hogy az űrkabinnal a Goliathra tapadva jussunk be a hajóba... Tehát keressük fel a Goliath-ot! (91001 vagy 01015, 44091, 81100 - nekem ezen volt-, 54671). Ha sikerült elcsípni, kapcsoljuk be a rejtőzködést, majd szálljunk be az űrkabinba. Az egész procedúra előtt Cliffy elemzi nekünk a Goliath részeit, hogy hová érdemes szállni - azaz a hátsó részbe. Tehát válasszuk ki a hajó hátsó részét, rátapadva nyomjuk meg az ajtó nyitóját, majd a fegyverünkkel égessük át a lemezt. Ha minden jól megy, bejutunk. Alljunk meg a lépcsőn, majd miután az őr elment, osonjunk el a generátorhoz, s tegyük fel rá a hiányzó alkatrészt, majd miután az őr még egyszer elment, lépjünk be az ajtón, emeljük fel a rácsot, s egy kis labirintusba jutunk. A 7. emeleten vagyunk, de nekünk a másodikra kell eljutni... Sok szerencsét. Ha helyben vagyunk, keressük meg a pajzsok lekapcsolóját - huhh, valaki kiemel a rács alól! A mutáns Quirk személyesen!! Szerencsénkre épp jön az androidunk, s rendet teremt egy kicsit... A következő teremben elbújunk Cliffy-vel és amikor belépnek a mutánsok a kör közepére, kiáltsunk Cliffy-nek, aki a Beánál bevált módszert alkalmazza rajtuk is.

Már csak Quirk maradt hátra, aki egy űrkabinnal az Eureka felé tart. Teleportáljunk mi is oda, üljünk be a parancsnoki székbe, s utasítsuk Droodlet, hogy lője ki a Goliath-ról a mutációt okozó masszát. Sikerül is, s az RRS-t beszippantjuk a szeméttárolóba. Pech! Túl nagy a terhelés, robbanásveszély... Küldjük el a legénységet, majd kapcsoljuk be az önmegsemmisítő rendszert! Fussunk a teleporthoz, emeljük ki Beát a hibernálóból, s próbálkozzunk elteleportálni. Persze pont most romlik el!!! Ugorjunk be a biztosítékokhoz, s cseréljük ki a rossz biztosítékot (pirossal van jelölve) a jóra. A massza elől még éppen be tudunk ugrani a teleport terembe, s így eljutni a Goliathra... THE END!

Koronczai Gáspár

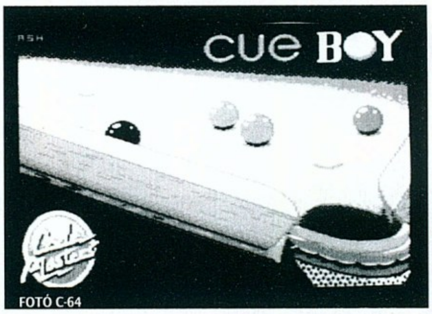
ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	-	98%
hang \ zene	-	-	79%
játszhatóság	-	-	99%
összesen	-	-	96%

CODEMASTERS

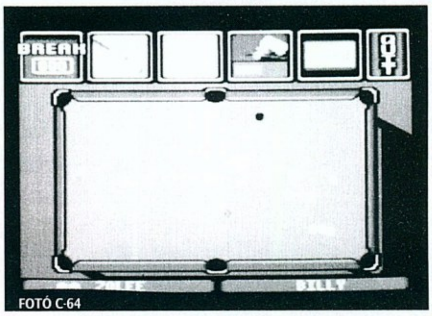
A múlt hónap különlegesen termékeny volt az Codemasters részéről. Szinte egy időben három miniprogramot is piacra dobott, ezért elhatároztuk, hogy egy csokorba kötjük a triót.
A sort egy biliárdprogram nyitja, amely a **Cue Boy** keresztnevet kapta. Mikor betöltöttem, egyből lefittyedt a szám, mert nagyon piténak nézett ki első látásra. A biliárdszalonokban is utálom a kisgolyós asztalokat, hát még a számítógép képernyőjén. Azért mégis erőt vettem magamon és belemerültem a játékba. Ötven percnyi játék után azon vettem észre magam, hogy remegő kézzel próbálom az utolsó golyót is belegyömöszölni valamelyik lyukba. Mégsem annyira kisstílű, mint ahogy első látásra kinéz! A szokásos beállítások után (játékosok száma, nehézségi foka) máris a posztó mellett találjuk magunkat. A játék irányítása a képernyő tetején levő ikonokkal történik, melyek közül a következők a leglényegesebbek:

- ütő két golyóval: a dákó irányszögének beállítása.
- golyó célkeresztel: a golyó csavarásának meghatározása.
- kéz ütővel: erő szabályozása.
- asztal: újrakezdés a beállított kondíciókkal.

A program grafikája nem kapna ugyan kimagasló osztályzatot, de összhatásait tekintve mégis kellemes benyomásokkal áll fel mellőle az ember.



FOTÓ C-64



FOTÓ C-64



FOTÓ C-64



FOTÓ C-64

Másodiknak a **First Division Manager**-t választottam, ami stílusának egyik átlagosan jó képviselője. A menedzserek ismerőinek ismerősnek fognak csengeni a következő menüpontok, amelyeket a program kínál.

TERMINÁL: itt állíthatjuk be a játékosaink tréningjeit, azaz hogy milyen fázist gyakoroljanak be a következő mérkőzésig. Természetesen nem kell elfogadnunk a gép által felajánlott neveket, hanem kedvünkre átkeresztelhetjük a Fradi vagy az MTK focistáinak neveire. Itt olvasható le továbbá az egyes mérkőzések végeredménye is.

TELEFON: természetesen ez a pénzügyek és adásvételi szerződések lebonyolításának helyszíne. Kiszemelt játékosokat vehetünk, csapatunk színvonalának emelése érdekében, illetve ha megszorultunk anyagilag, akkor itt válhatunk meg csapattagjainktól. A pénzügyi hátteret mindehhez szintén ebben a pontban ismerhetjük meg. Ha csehül állunk, érdemes mérlegelni a játékosok eladása és a bankkölcsön felvétele között, amit szintén itt tehetünk meg.

JEGYZET: a tabella.

FOCIPÁLYA: mérkőzés lejátszása az előzőleg kijelölt csapattal. Érdekes, hogy csonka csapattal is játszhatunk, nem probléma, ha csak ketten lépnek pályára tőlünk. Ügyeljünk a helyes posztok kiosztására, mert egy jól összeállított gárda fél siker. Ezután a gép automatikusan lejátssza a meccset, nekünk nem marad más, mint az izgalom.

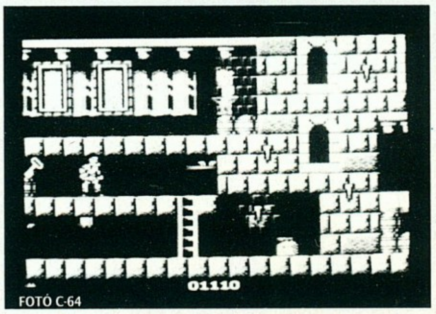
A programot közepes prezentáció és játszhatóság jellemzi, ami ebben a stílusban nem is rossz helyezés.

Az összeállítás végére egy igazi meglepetés maradt, ami a nagyszerű hősről, **Robin Hood**-ról kapta becses nevét. Hamisítatlan mászkálós-platform játékkal van dolgunk, amelynek különlegességét az adja, hogy programozója az egyik legismertebb páros: Ash and Dave. Kitettek magukért a fiúk, ugyanis brilliáns grafikát és játékmenetet sikerült összehozni. Ahhoz képest, hogy minden helyszíne egy kastélyban játszódik, igen változatos a háttér és az ellenfelek serege. Ja és hogy mi is a végcél? Hát persze hogy egy hölgy kezéért folyik a kalandozás. A gonosz nottinghami herceg elrabolta szívszerelmünket, Maid Marian-t, akit csak hosszú bolyongás után tudunk kiszabadítani.
A hozzá vezető út zárt ajtókkal van kirakva, amiket csak a megfelelő kulccsal tudunk kinyitni. A csontvázaktól kezdve, a lovagi páncélokon át, patkányokig mindenki azon van, hogy küldetésünk ne sikerüljön. De Robin legény a talpán, semmi sem tántoríthatja el terveitől.
Tégy próbát Te is!

Zolee



FOTÓ C-64



FOTÓ C-64



CASTLES II

92' Defendere?!

Sohase voltam valami nagy stratégiás, egyedül a DoC-al játszottam annak idején napokon át. Amikor leültem kicsit belenézni a C2-be, azon vettem magam észre, hogy már 2 órája csak azon töröm a fejem, hogyan hódíthatnám el Franciaországot a többi dinasztia és a Vatikán elől. Egyszóval az Interplaynek sikerült valami olyat összehoznia, amit eddig csak a mára már fogalommá vált Defender tudott nyújtani. Könnyen kezelhető menük, pergő események, sok váratlan fordulat jellemzi. Talán egyetlen hátránya, hogy játék közben rengetegen keresnek fel ilyen-olyan ürüggyel, s hosszasan ecsetelik panaszaikat, ami után a döntés rajtunk áll (mint a C1-ben). Akik nem tudnak angolul, azoknak nem sokat jelentenek a párbeszédek (a játékot ettől függetlenül végig lehet játszani, de olykor jól jönnek külföldi barátok, információk, füles egy bányáról, stb.). A grafikára sem lehet panasz, a játék közben sokszor láthatunk egy kis ff-mozit a hadsereg vonulásáról, a kém megfigyeléséről, egy lovag érkezézéről; közel a játék fele ebből áll. A zene pedig csodálatos! Ritkán hallható ilyen muzsika hangkártyából... Hogy ne szaporítsam tovább a szót, íme a kezelés, majd néhány tipp.

A rövidke intró után a címképernyőre jutunk, amin a következőket állíthatjuk be:

- **Play as...** (Albion; Burgundy; Aragon; Valois; Anjou): kiválasztjuk, hogy melyik francia család szerepében kívánunk játszani. Mindegyik más helyről kezd.
- **Difficult (easy-hard-impossible):** nehézségi fok (könnyű-nehéz-lehetetlen).
- **Plots:** ?
- **Music: on-off:** zene ki-be.
- **Commodities (balanced-geographic-random):** természeti kincsek lelőhelye (arányos-földrajzi-véletlen).
- **Battles on-off:** harcok ki-be. Érdemes bekapcsolni, mert a gép sokszor nem az igazi, jobb ha mi irányítjuk a dolgokat.
- **Play**: játék
- **Load**: betölteni
- **Quit**: ki DOS-ba.

Ezután megjelenik a főképernyő: a nagy részét elfoglalja a térkép, amelyen az egyes megyék láthatóak. Ha tudjuk kié egy terület, akkor megjelenik rajta egy betű (I-vas; F-gabona; G-arany; T-fatermő vidék), s a birtokos színe, s ha van rajta vár annak kis képe az épülés stádiumának megfelelően. A térképen láthatjuk azt is, milyen évszak van, erre mindig figyeljünk, s ennek megfelelően szervezzük meg a termelést.

Ha ellenséges területre clickelünk, a következők jelenhetnek meg:

Attac: harc (1 i azaz 1 egységnyi vas szükséges). Ha a harc van bekapcsolva, nekünk kell levezetni a csatát. Embereinkre kattintva, majd az ellenfélre clickelve határozhatjuk meg a támadás célpontját. Ha ezzel megvolnánk, a begin-nel indíthatjuk el a csatát, a retreat-al visszavonulhatunk. Ha valamelyik hadtest nevére clickelünk, választhatunk, hogy miként harcoljanak. (Stand: várják be az ellenfelet, Destroy: lerohanják az ellenséget, Melee: általánosan támadjanak.)

Saboteur: szabotázs akció az ellenfél teljes vagyona (anythings), készletei (stockpiles), serege (army), vagy kastélya ellen (castle). Ez előbbi feladatok katonaiak voltak, a következők a politikai csoportba tartoznak:

Merchant: (kereskedés): be kell állítani mit miért, s hogyan alkudjunk le (haggle).

Scout: felderítés, az adott területet ki uralja, van e kastélya, mit termelnek.

Spy: kémkedés, az ellenfél hadserege után, stb.

Saját területünkre kattintva választhatunk:

Visit: megtekinthetjük a területünket közelebbről, a nyilakkal mozoghatunk, a points azt mutatja, hány pontos a várunk (mekkora), illetve a competition, x%, hogy hány % -a épült fel a várunknak. Save-load-olhatunk, a moat ponttal dönthetjük el, hogy leendő várunk körül legyen e vizesárok, a leave-val visszatérünk a főképernyőre, s a desing-el pedig a várunkat tervezhetjük meg igen egyszerűen.

Cede: a területet átengedi a pápának.

Built castle: kastély építés, ha van szabad gazdasági csoport.

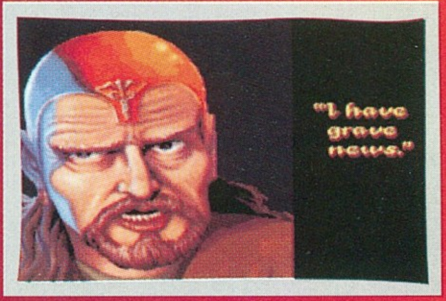
A térkép felett balról jobbra: zöld színű kockában a termelésirányítók száma, pirosban a hadvezérek száma, s kék kockában a politikusok száma. A következő három piros kockában a gyalogság-íjászok-lovagok számát láthatjuk. A zöld kockákban pedig a











gabonatartalékok-fatartalékok-vas és aranytartalékok számát látjuk.

A bal oldal felső részében láthatjuk, milyen stádiumban vannak a kiadott munkák, seregtoborzás, gyűlés. A három típusú irányítást (gazdasági, hadi és politikai) külön kockákban jelölik, s ha adtunk valami feladatot a kockában megjelenik a feladat neve (pl attac-harc; cut timber-favágás), s egy csík jelöli, hogy mennyire jutottak vele. Ha több mint öt irányítónk van egy típusú vezetésre, akkor egyszerre két dolgot is csinálathatunk velük (pl 3 vezetővel fát vágatunk, kettővel kastélyt építünk).

Stock:

A termelőinket irányíthatjuk, a kívánt termék neve mellett szereplő 'garther' menüponttal: food - gabona; timber - fa; iron - vas; gold - arany. Ha evvel megvolnánk, kiválaszthatjuk, hogy hány vezetővel történjen a dolog (ha több mint 5 vezetőnk van, párhuzamosan is dolgoztathatunk (két kocka jelenik meg a bal felső részen). Egyéb információk: Territories: hány megyénk van. Food....Gold: hány mezőgazdasági...aranytermelő területünk van. Black market: feketézni. Beállíthatjuk melyik termékünkből mennyit és mire akarunk becserélni 1:3 arányban.

Army:

A hadsereg toborzására szolgál. Infantry: gyalogság (toborzásához szükséges 1G, 1I), Archers: íjászok (1G, 1T), Kinghts: lovagok(1G,1F,1I). Toborozni akkor tudunk, ha nevük mellet a 'recr'-re clickelünk. A police realm-al a közbiztonságot növelhetjük. Egy idő múlva megjelenik itt a ballista, majd a catapult, s végül a siege tower neve (kőhajító, katapult, ostromtorony), s ha ezek nevére kattintunk, akkor ennek az elkészítésével fognak foglalatoskodni néhányan (1G,1T, 1I).

Relat:

A politikát irányíthatjuk innen. Itt láthatjuk a többi család színét és megismerhetjük erejét, valamint a nép elégedettségéről is képet kapunk (happiness). Ha a családok neve mellett látható "diplomat"-ra kattintunk (1G), diplomáciai utat indíthatunk el, aminek a végén esetleg 1-2 arannyal gazdagabban térnek vissza dipomatáink. A "happeniess"-re clickelve (1A,1T,1F) a nép boldogságát növelhetjük osztogatással, játékokkal. A "council" ponttal pedig összeül a tisztelt ház, s megvitatják, melyik család hogyan áll, ki kivel harcol (1G).

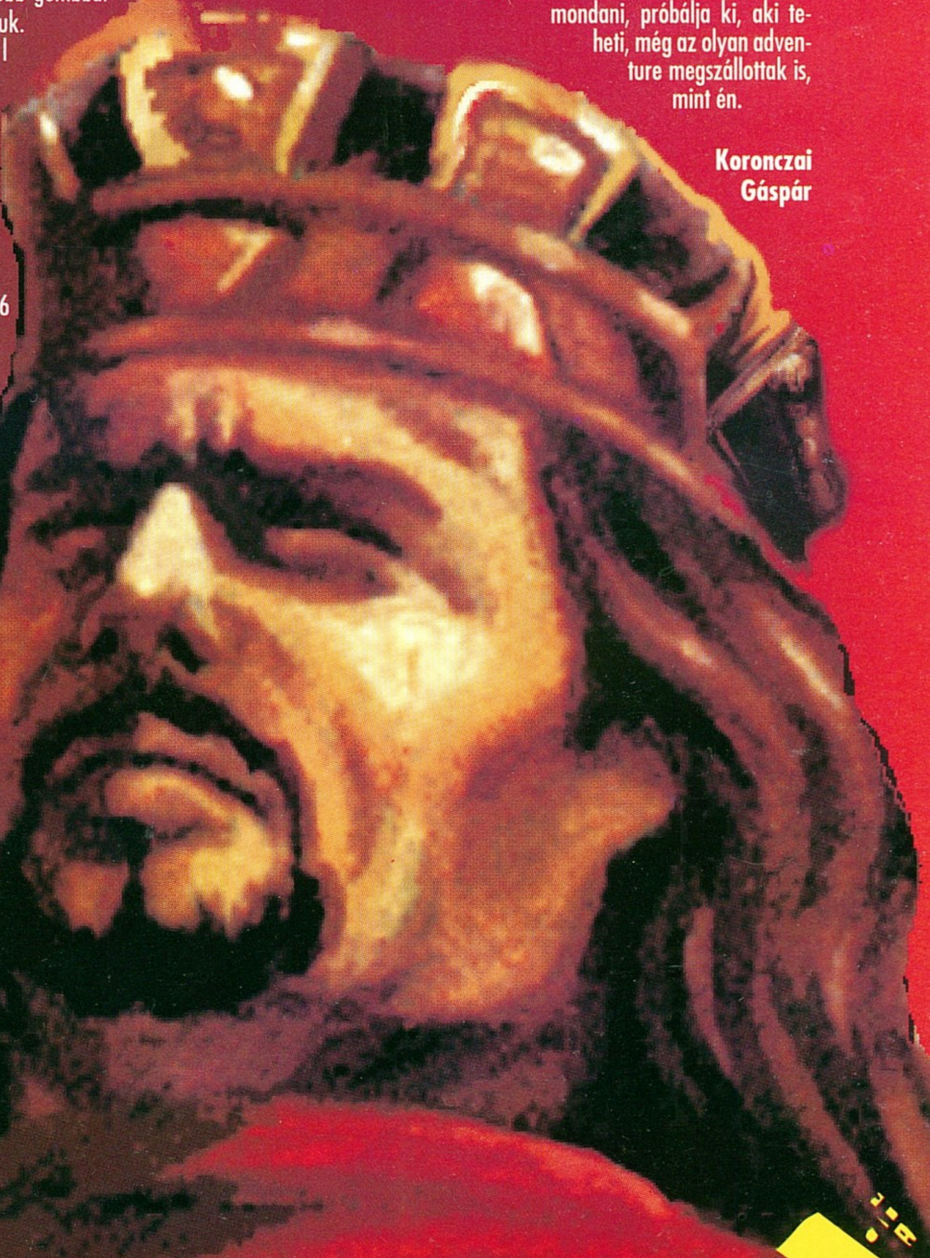
Opts:

Itt menethetünk/tölthetünk, kikapcsolhatjuk a zenét, kiléphetünk.

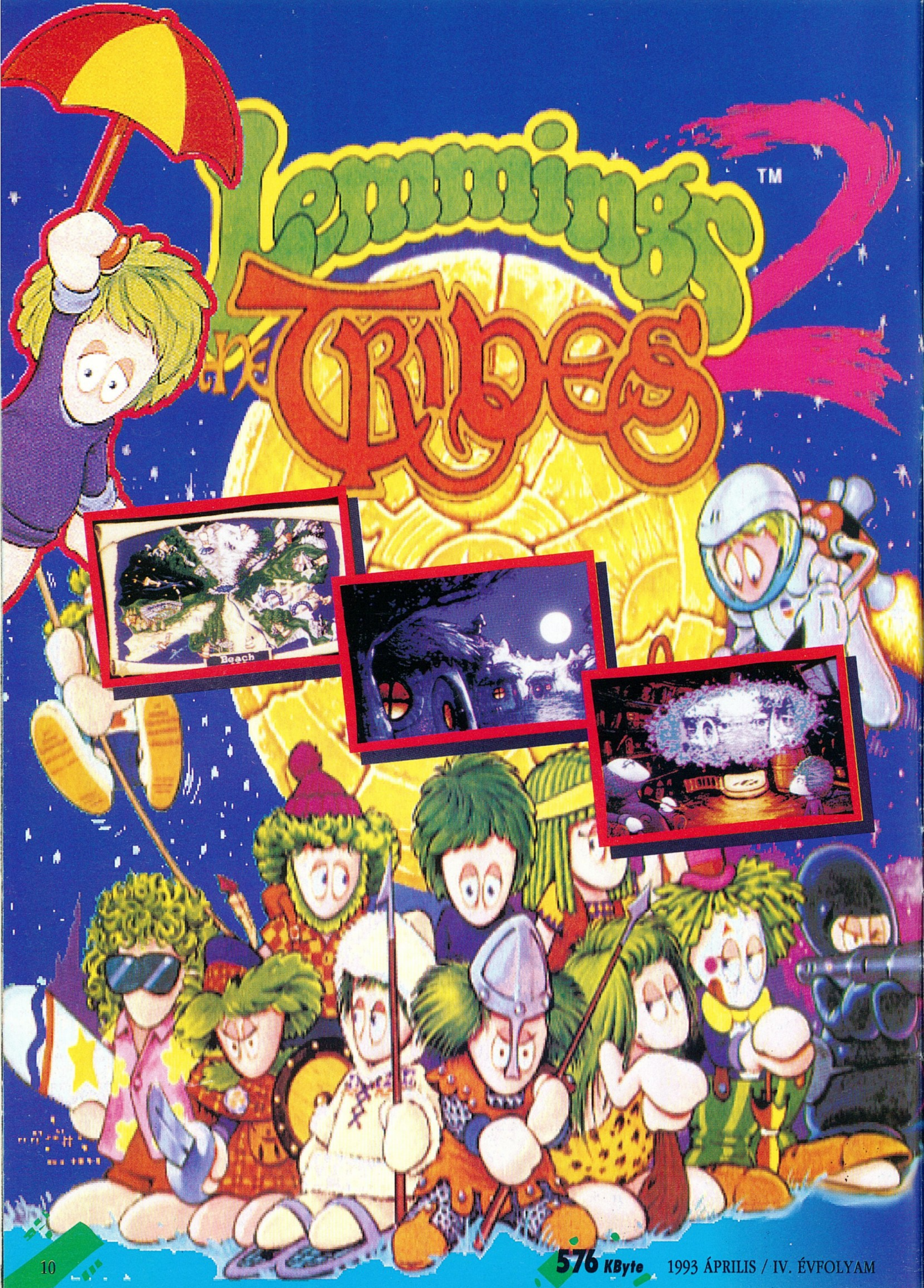
Az irányítást ezzel ki is merítettük. Egy fél órai játék után mindenki beletanulhat, hála istennek nem úgy megy - ami a sok hasonló játékot tönkretesz -, hogy "ennek az almenünek az 4. almenüjéből a 3. pont", hanem a Defenderhez hasonlóan minden azonnal elérhető, áttekinthető. Nem tudom írtam e már, hogy az időt a jobb gombbal gyorsít-hatjuk.

Végezetül néhány tipp: a játék elején rajtaütésszerűen foglaljuk el a körülöttünk lévő 4-5-6 területet, lehetőleg úgy csinál-juk, hogy legyen minden nyersanyagból földi tartalék. Ha hozzánk, jönnek diplomáciai küldetéssel, ne fizessünk (refuse), de a békekötést fogadjuk el (azzal nem veszítünk semmit). A harcokban, ha nagy a túlerő, azonnal vonuljunk vissza, de miután visszavonultunk, mi támadjuk meg az illető területet, addig a az ellenséges sereg száma megfogyatkozik. Ha van időnk, mindenképp építsünk minél több kastélyt, sokat számít! Még egy dolog: sűrűn mentsünk, főleg azért, mert a játékban a védelem néha kérdezget, bár aki jól ismeri a történelmet, az tudhatja a válaszok nagy részét. Ne felejtsük el, hogy minden kezdet nehéz, de ha már egyenesben vagyunk, miénk a világ! (legalábbis Franciaország). Azt hiszem méltán állíthatom, hogy a Castles 2-vel megszületett 92' Defendere. Csak azt tudom mondani, próbálja ki, aki teheti, még az olyan adventure megszállottak is, mint én.

Koronczai Gáspár



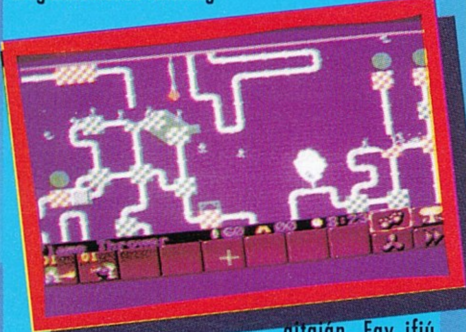
ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	-	83%
hang \ zene	-	-	54%
játszhatóság	-	-	69%
összesen	-	-	72%


Lemmings 2
TM
The Tribes
Beach

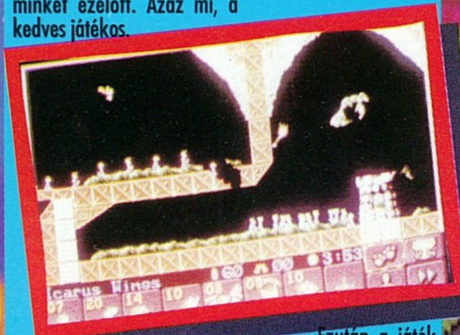
Let's go! - hangzik fel, és ismét megindul az együgyűen masírozó lemmingek áradata. Ne habozzunk hát, ragadjuk meg egerünket és mentsük meg újra az öngyilkosságba menetelő "hadsereget".

A kirobbanó sikerű Lemmings majd az Oh-no! More Lemmings óta (amit sokan hajlamosak voltak Lemmings 2 névre átkesztelni) nagy várakozás előzte meg a valódi Lemmings 2-t. A DMA programozónak hosszan tartó munkája azonban végül meghozta a gyümölcsét: a psygnosis ismét egy fantasztikus játékkal gazdagította a software-piacot. Szerencsére a program méltó folytatása elődjének, tehát nemcsak a kettes szám odabiggyesztésével akarták a cég pénztárcáját dagasztani, hanem pénzt s fáradságot nem kímélve a játékban szinte minden új, és jobb lett. Ezúttal a program elé még egy rövid kis történetet is mellékeltek:

Egy teliholdas éjszakán egyszer csak kopogtatnak az öreg mesemondó-lemming

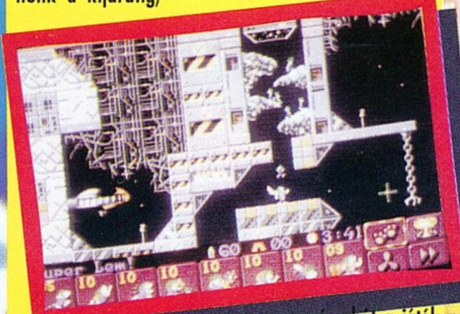


ajtaján. Egy ifjú lemming lép be, s kéri az öreget, ismét meséljen a jóslatról. Az öreg nagyot szippant a pipájából s belekezd: „Ez egy nagyon régi történet, régi, de nagyon fontos. Ez a mi jövőnk, ami nemsokára eljön. Nos, nézzük, mi is az! Sok éve ezeken a vidékeken élünk boldogságban és gazdagságban. Amikor letelepedtünk, a talizmánunkat feldaraboltuk a tizenkét törzs között. A talizmán darabjainak varázserejével a törzsek boldogan éltek, s szaporodtak. De a talizmán a jövőt és a hamarosan bekövetkező Nagy Sötétséget is megjósolja. Azonban nem kell félni, a terv már kész van. Több éve a legjobb hajóácsaink fáradhatatlanul dolgoznak egy Nagy Hajón. Az újraegyesített talizmán erejével a hajó el fog minket vinni, távol a sötétségtől, egy új földre. Hát ez a terv. Most már csak a falvaink kiürítése maradt hátra. - Evakuálni az összes törzset? De hát hogyan? - értetlenkedik a fiatal lemming. Mire az öreg: - Ah, a vezető erő segítségével, amelyik már egyszer segített nekünk, s ahogy az meg van írva, ismét segíteni fog. A vezető , aki megmentett minket ezelőtt. Azaz mi, a kedves játékos.



Ezután a játék fő menüje töltődik be. Itt a legfontosabb a Load-save opció. (Ugyanis most nem kódokat kapunk.) Ugyanitt találhatjuk a Practice menüpontot, ahol az 52 (Nem semmi!) mozdulat közül 50-et gyakorolhatunk. A régi megszokott mászón, vagy blokkolón kívül korcsolyázó lemmingtől kezdve a Super Lem!-ig szinte minden megtalálható mi szem-szájnak ingere. (A Super Lem!-nél lemmingünk szuper hőssé alakul, s ha a bal egérgombot nyomva tartjuk, repül a cursor után.) Már csak kitalálni se lehetett könnyű ennyi mozdulatot, nem hogy megvalósítani. Ez utóbbi pedig szintén minőségi munka: lemmingjeink alig pár pixelből állnak, mégis minden animáció tökéletesen kivehető és szórakoztató. (Egyik kedvencem pl. a rúdugró lemming.) A fő menüben a Play-jel indíthatjuk a játékot, ha pedig a Map-re clickelünk, egy sziget jelenik meg, mely a 12-féle világot, s az azokban szétszóródott törzsek aktuális helyzetét ábrázolja. Itt választhatjuk ki, hogy melyik törzset kívánjuk irányítani. A különböző világok nevei, azt hiszem, már el is árulják, hogy bennük nagyjából mire számíthatunk: Beach (tengerpart), Sports, Shadow (árnyék), Cavelem (barlang), Space (űr), Polar (sarkvidék), Highland (felvidék), Circus, Classic (klasszikus lemmings pályák az első részből), Medieval (középkor), Egyptian, Outdoord (kinn, a szabadban). A cél az, hogy a sziget közepén a talizmán ismét egészben legyen.

A programban tehát a tizenkét törzset kell egyesítenünk. Minden törzset tíz egyre nehezedő pályán kell átvezetnünk a kijáratig,



így hát a játék összesen 120 pályából áll. Ezúttal pályánként nem egy adott létszámból kell egy minimális százalékot megmentenünk, hanem minden törzs 60 főből áll, és a saját érdekünk, hogy minél több lemming maradjon a következő pályákra. Ez annyit jelent, hogy ha akár csak egy lemming átjut, már tovább tudunk lépni a következő pályára (Next Level). Ha azonban később úgy gondoljuk, hogy egy pályán jobb teljesítményre is képesek vagyunk, lehetőség van arra is, hogy bármelyik pályát újra játszhassuk (Replay Level). Egyszóval: a program játszhatósága szinte már nem is lehetne jobb.



A pályákon az eredményünket egy kis dobogó szemlélteti. A legfelső fokára természetesen csak akkor ugrik fel a lemming, ha pályát 100%-osan teljesítettük.

Maga a játékmenet, s az irányítás egyébként nem változott. Alul persze a nyolc fix mozdulat-ikon helyett az ikonok pályánként cserélődnek. Nincs már térkép, viszont két új ikont is felfedezhetünk. Az egyik az idő gyorsítása, a másik pedig a propeller, mellyel többek között pl. a léggömböző vagy a Tazmaniai Devil-lé átalakult pörgő-fúró lemmingeket tudjuk a megfelelő irányba fújni. Ezen kívül a széllel működő gépeket is természetesen ezzel kell mozgásba hoznunk. új dolog, hogy a pályákon nemcsak életveszélyes gépek vannak, hanem a lemmingeket segítők is, úgy mint pl. katapult, mellyel lemmingjeinket látszólag elérhetetlennek tűnő helyekre is el tudjuk juttatni. A programban persze még rengeteg poénos kis animációt, gyilkoló és segítő gépezeteket találhatunk, de hát ha mindet megemlíteném, talán még az újságunk terjedelme sem lenne elegendő

Befejezésül azt hiszem, zenghetnék még dicshimnuszokat a grafikáról, meg a zenéről, meg mindenről, ami ebben a játékban található, de inkább csak egy jótanácsot adok: minél hamarabb szerezd be ezt a játékot!

Vári Zoltán

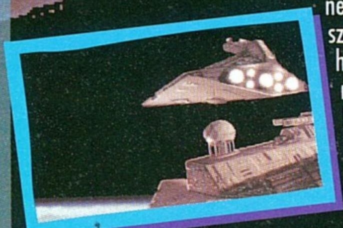
ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	99%	-	-
hang \ zene	98%	-	-
játszhatóság	100%	-	-
összesen	99%	-	-

X-WING

Emlékeztek még a sok-sok évvel ezelőtt játszott Csillagok háborúja című filmre és a folytatásaira? George Lucas filmje akkoriban mérföldkőnek számított a sci-fi készítés történetében, s még ma is a legjobbak közé tartozik. Most, több mint egy évtizeddel a film bemutatója után, vette a fáradságot a LucasArts, s elkészítették ők maguk a film számítógépes adaptációját. Talán jobb is, hogy csak most készítették el, mert csak most áll rendelkezésre olyan technika a nagyközönség számára, ami közel filmszerűen tudja szimulálni a nagysikerű sci-fit.

A játékban egy szimulátorral van dolgunk, ahol a szövetségi erők oldalán szállunk harcba a birodalmiak ellen. A fantasztikus intro után (mintha moziban lennénk!) belépünk a szövetségi erők központjába, ahonnan majd indulhatunk a különféle feladatokra. A hangra nem lehet panasz, egy az egyben a film zenéje, sok digi szöveggel fűszerezve. Maga a játék valahol az Epic és a Wing Commander között van, a grafika vektor (jobb, mint az Epicben), az átvezetőképek pedig leginkább a filmre emlékeztetnek.

A regisztrációs szobában választhatjuk meg személyünket, illetve adhatunk be új nevet. A Merits-szel nézhetjük meg érmeinket, a Pilot log-gal eddigi gyakorlataink pontszámát tekinthetjük meg, a Delete pilot-al pedig törölhetjük a pilótát. Amennyiben választottunk pilótát, kiléphetünk a főterembe. A teremből több felé is mehetünk: a Tech room-ban a különféle űrhajók képeit, adatait böngészhetjük át, a Film room-ban egy - a lemezre felvett - "filmet" játszhatunk le. Nézzük a missziókat. Kétféle gyakorlás van, és egy éles küzdelem. Az első fajta gyakorlat a hajó kezelésére tanít meg egyszerű feladatokon keresztül (Pilot Proving Ground). Ha ezt választjuk, elmegyünk a Traning-központ-ba, és kiválaszthatjuk, hogy milyen géppel megyünk (X-, Y- és A-szárnyú), s Arthur elmondja, mi a feladat lényege (az első feladatban pl. 110 kapu alatt kell átrepülni). Ha a Historical combat-et választjuk, neves pilóták szerepébe élhetjük bele magunkat. Itt is kiválaszthatjuk, hogy milyen géppel



legyünk, majd pedig azt, hogy a 6 küldetés közül melyiket kívánjuk teljesíteni. A választás után egy öreg felvázolja a stratégiai térképet, bejelölve rajta az ellenséges egységek helyét, majd indulhatunk.

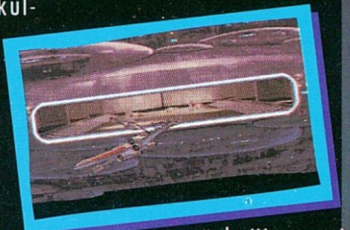
A játék "igazi" része a túrák teljesítése. A kis asztalnál választhatjuk ki melyik túrában akarunk repülni, szám szerint 3 közül választhatunk. Ezek megfelelnek a nehézségi fokozatnak és a történelmi helyzet változásának is. Amennyiben van választott küldetés, helyből indulhatunk is, illetve folytathatjuk a már megkezdettet. Miután megérkeztünk Calimari hajójához, ahonnan indulunk, egy gyanús lény elmondja küldetésünk lényegét, s meg is mutogatja egy startégiai térképen az ellenséges konvojok helyzetét. Ha minden rendben, click a hangáron, s készüljünk fel a legrosszabbakra... Be kell vallanom, hogy nem igen volt időm még komolyabban repdesni vele (így is nyakig vagyok a questekben és egyéb adventure-ben), úgyhogy nem tudom leírni a küldetések lényegét végig. Egyelőre az első túrába keveredek, ami egy elég könnyű küldetéssel kezdődik: 3 ellenséges raktárhajót kell kilőnünk, miközben egy rohamosztagos csoport bedokkol egy ellenséges hajóra, s elfoglalja azt. A második küldetésben csak azonosítanunk kell az ellenség gépeit, a közelükbe repülve, a harmadikban pedig már a halálcsillagban is röpködhetünk. Mindenesetre az angolul kevésbé tudóknak sem lesz nehéz dolguk a szótárazgatással, mivel a lényeget kiemelték más színnel a küldetés leírásakor. A kezeléshez mindenképpen joyt ajánlok, de ha nincs, jobb az egér is, mint a billentyűzetről való irányítás.

És végül a kezelőgombok:

1-9: a különféle nézetek ; -,+: sebesség növelés/csökkentés ; \ : motor lekapcsolása; backspace: sebesség maximumra ; W: proton torpedó-lézer között a váltás; T,Y: hajó befogása ; U: a közvetlen előttünk levő hajó befogása ; I: a befogott hajó képe/helyzete közötti váltás ; O: monitor kikapcsolása; P: pause ; S: a pajzsok elosztása (egyenletes, elöl vagy hátul erősebb) ; D, M, B: a stratégiai térkép, küldetés leírása és űrhajónk sérüléseit tekint-hetjük meg ezekkel ; F - X: a szárnyak nyitása csukása; : : a lézerrendszerről energiaátranszportálás a pajzsokra; ; : a fenti fordítva; Enter : tűz ; C: kamera bekapcsolása; V: felvett film visszajátszása; . : vezérlőpanel ki-be ; / : külső nézet ki-be; F9: itt állíthatjuk be, hogy mennyi energiát szánunk a lézerek újratöltésére, illetve a motor teljesítményének a növelésére (ekkor a lézerünktől szívja el az energiát); F10: a fenti dolgok a pajzs és motor esetén; ESC: Itt érhetjük el a játék setup-ját. Fontos, hogy a sérthetetlenség és az örök lőszer KI legyen kapcsolva, mert különben nem enged tovább a gép a további küldtetésekre (Vunerable és Limited). A másik lényeges, hogy ha csak 2.0-ás SoundBlasterünk van, vagy a beszéd vagy a digi hang legyen bekapcsolva, a kettőt együtt nem fogja bírni. Egyebek közt itt állíthatjuk be a felbontás minőségét, a galaxisok láthatóságát, stb.

A műszerfalon a következő fontosabb dolgok láthatóak: a jobb és bal sarokban az első és a hátsó radar, a műszefal tetején a lézerünk mennyiségét és protontorpedóink számát láthatjuk. Az E L S betűk feletti csík a lézer, pajzs, motorra adott energia mértékét jelölik. A gépünk sziluettje körüli mező színe a pajzs méretét és erejét mutatja, s itt láthatjuk még a küldetésre szánt időt, valamint a sebességünket. Ha másik géppel megyünk (Y vagy A szárnyú-val), lényegi különbséget nem találunk a műszerfalon, csak az elrendezés változik meg.





Az X-Wing az a játék, amit vétek kihagyni. Kár, hogy vektoros, de a programozóknak sikerült valamit átültetni a film hangulatából a játékba is, és ez nem akármi.

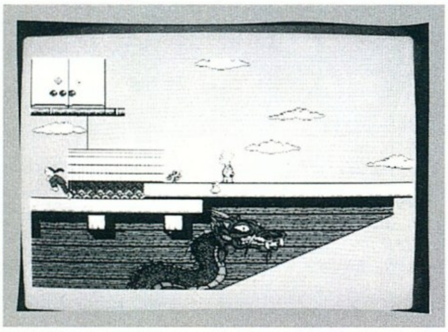
Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	-	83%
hang \ zene	-	-	80%
játszhatóság	-	-	90%
összesen	-	-	89%

A HÓNAP BUKÁSA

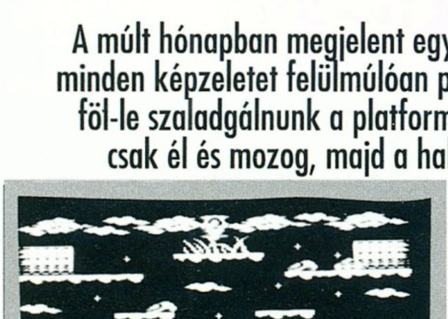
AMIGA

Jól emlékszem még, mikor elindult a láz. Először csak a tévéből folyt, aztán a Geszti Petya is el kezdte nyomni a Danubiusban, majd jött a pólók elején, a szatyrok oldalain, az újságok lapjain. Hogy miről beszélek? Hát Mister Bartman-ről, aki egy éve jött, látott, győzött. Azon nyomban kijött a számítógépes konverzió, több-kevesebb sikerrel. Most pedig ismét megjelent a képernyőmön. Szegény nagyon siralmasan néz ki manapság. A Bart Versus the World-ben nyújtott alakításáért uborkadíjat érdemelne. Nem is tudom, hogy gondolták a programozók, hogy ezt 93-ban meg lehet jelentetni. A figura mérete még a szélesvásznú monitorokon is hangyányi, hozzá viszonyítva viszont óriás hátterek tarkítják a képernyőt. Személy szerint én két percig mentem fölfelé a hajóárbócon, mire elértem a tetejét. Az ellenfelek szintén mütyürkék, az egész játék pedig olyan rendezetlen és átgondolatlan, hogy csak feláll tőle a hátamon a szőr. Nem is érdemes több szót vesztegetni rá.



C-64

A múlt hónapban megjelent egy Thunderboy nevű förtelem, ami minden képzeletet felülmúlóan pocsék anyag. Űrhajósunkkal kell föl-le szaladgálnunk a platformokon, mindent lelövöldözni, ami csak él és mozog, majd a halottakból és roncsokból kialakuló kincseket kell összegyűjtögetnünk. Mindez még egy szuper sztorinak számít manapság, na de ahogy az egész dolog kivitelezésre került, az kritikán aluli. Háromféle ellenfél-sprite lelhető fel az egész játék során, mindegyiknek két fázisú a mozdulatsora, emberkénk megrajzolása kábé 14 másodpercbe került, olyan lepusztult a rajzolata. Ezek a tulajdonságok viszont egy dolog miatt nagyon előnyösek: a játék megjelenhetett a világszerte ismert és elismert 576 KByte "A hónap bukása" rovatában, ami igen nagy szó. Sajnos manapság igen sokan tülekednek, hogy bekerülhessenek ide.



Zolee

Hókusz Pókeusz

AGONY: Az égő fa képénél gépeljük be: FANTASY hatására a játék közben F1-F5 billentyűkkel különböző extrákhoz jutunk, RETURN-nel pedig pályát léptethetünk.
ELEPHANT ANTICS: a címképernyőnlél üssük be: ITCHY ARSEHOLES, s örök életünk lesz.
GOODFATHER: Help-pel állítsuk meg a játékot, és írjuk be: PIZZA HUT - örök energiánk lesz.
NAVY SEALS: játszunk addig, amíg a HIGH SCORE táblára felkerülünk. Ekkor írjuk be: PSBOYS. Indítsuk újra a játékot és állítsuk le a H-val. ESC-pel pályát ugorhatunk.
PINBALL FANTASIES: Miközben az asztalon scrollozódik le s fel, a következő cheatek beütésével próbálkozhatunk:
FAIR PLAY - töröl minden addig bevitt cheatet
EARTHQUAKE - nincs leállítás
EXTRA BALLS - 3 helyett 5 golyót ad
DIGITAL ILLUSIONS - a labda nem tudja elhagyni az asztalt (a játékból csak a PAUSE-szal, majd ESC-pel tudunk ki száll- ni)
VACUUM CLEANER - törli a HIGH-SCORES listát
SEKRET OF MONKEY ISLAND: nyomjuk le a CTRL-W billentyűket, ezzel megnyerjük a játékot. (mondjuk nem sok értelme van)

Front Page Sports
Football

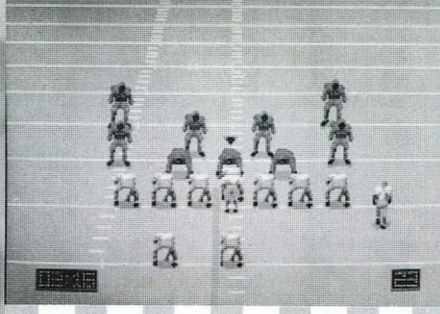
Sajnos PC-n elég ritkán találkozhatunk igazán jó sportjátékkal. Ennek talán az is az oka, hogy joystick nélkül, billentyűzettel körülményes egy kosárlabdázó vagy egy focista bonyolult mozgását irányítani, a botkormány pedig még ritkaságnak számít ebben a körben. Ezen a problémán próbált segíteni a Dynamix cég is legújabb amerikai focijában, melyben alapszinten nem kell az emberkék futását, passzait közvetlenül irányítanunk, mégis tevékenyen vehetünk részt ebben az izgalmas és rendkívül látvá-nyos játékban. Akinek pedig ez sem elég, az egy kapcsoló beállítása után már menekülhet is labdájával a rárontó maszkos figurák elől.

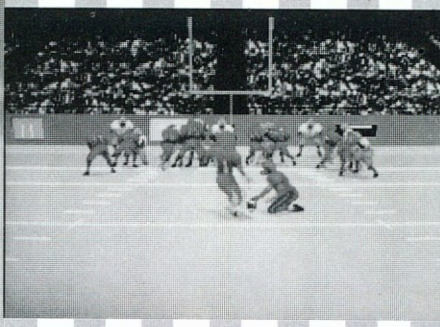
A programban rengeteg különböző módon játszhatunk, de én a legérdekesebb részt az Exhibition Play pontban találtam. Itt mindig egy meccset játszhatunk a gép vagy egy másik játékos ellen. A mérkőzések irányítása elég egyszerű: minden támadás vagy védekezés előtt a rendelkezésünkre álló listából ki kell választanunk a következő játékvariációt. A játék során általában 32 alap és néhány speciális figurát használhatunk. A választáshoz először a kép jobb vagy bal szélén látható 1-8 számok valamelyikére kattintsunk rá, majd jelöljük ki a látható négy figura valamelyikét. (Egyszerűbb szinten a variációkat nevük alapján különböztetjük meg, míg nehezebb szinten csak a sorszámukat olvashatjuk. A szintek között a Playcall Mode kapcsolóval válthatunk.) A Substitution gomb lenyomása után cserélni tudunk, a mellette található gombbal pedig az alap és a speciális figurák között válthatunk. Ha mindennel elkészültünk, nyomjuk meg a Ready gombot.

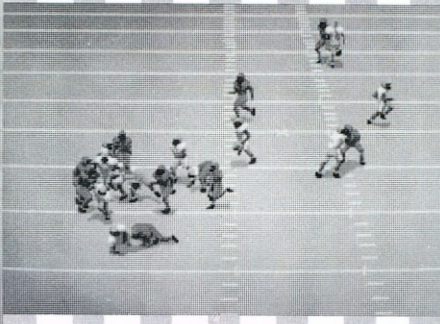
Ezután játékosaink minden irányítás nélkül végrehajtják a kiválasztott figurát. (Alapszinten amikor mi támadunk, a játék megkezdéséhez az ENTER-t azért le kell nyomnunk.) Ha ennél jobban bele akarunk szólni a meccs kimenetelébe, a kezdés előtt az Action Mode kapcsolót állítsuk nehezebb fokozatra.

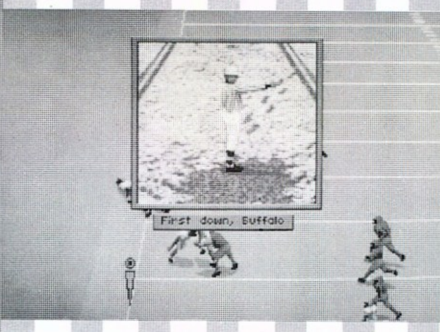
Az egészben az a legérdekesebb, hogy ilyen támadó és védekező figurákat magunk is tervezhetünk, így ténylegesen kipróbálhatjuk az edzői hivatás minden szépségét és nehézségét. Ehhez a játék megkezdése előtt nyomjuk meg a Play Editor gombot (az Exhibition Play-ben).

Itt első lépésben töltsünk be egy kezdő felállást (Load, Stock Formation. A Stock Play egy előre megtervezett, az Exhibition pedig egy saját figurát tölt be.) Most adjuk meg az össze játékosnak, hogy mit csináljon a labda felvélte előtt (Before The Snap), illetve után (After ...). Ehhez először válasszuk ki valamelyik játékost (tűz rajta), majd az alul megjelenő gombok közül válasszuk ki következő cselekedetét (a More gombra általában további lehetőségeket kapunk). Itt tennivalónk elég egyértelmű, tudunk futni, passzolni, blokkolni stb. Az egyetlen magyarázatra szoruló tevékenység a mozgás (Move To), ahol ki kell jelölnünk, hova szaladjon a játékos, s eközben a bal egérgombbal kanyarodhatunk, a jobbal pedig az egész mozgást befejezhetjük. Ekkor a cél helyén egy sárga téglalap jelenik meg. Ha a játékosnak a futás után is akarunk feladatot adni, ezt a célpontot válasszuk ki, és a most megjelenő tevékenységeket használjuk fel. Egy hibás tevékenység törléséhez jelöljük ki alul az őt tartalmazó sort, majd nyomjuk le a DELETE gombot.









ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	-	100
hang \ zene	-	-	83%
játszhatóság	-	-	92%
összesen	-	-	93%

Amikor a figura elkészült vegyük fel (Save), majd próbáljuk ki (Practice). Ha pedig elég sok jól működő figurát terveztünk, szerkesszük őket össze egyetlen játéktervvé (Game Plan). Itt a New paranccsal egy teljesen újat hozhatunk létre, míg a Load-dal egy létezőt módosíthatunk. Miután betöltöttünk egyet, válasszuk ki valamelyik általunk kreált figurát, és az Add Play lenyomása után jelöljük ki a helyét a 32 játékvariáció között (Select Open Slot).

Ezután amikor legközelebb új játékot kezdünk (a két csapat kiválasztása után a Play Football gomb), a támadó és védő játékterveknél már valamelyik saját tervünket is választhatjuk.

Értékelésként a programról csak jókat mondhatok. A fantasztikus grafikák, animációk, a tökéletes hangok és az új ötletek, mind a programozók hozzáértését igazolják. A játékvariációk tervezésének lehetősége szerintem nagyon érdekessé és teljesen újjá teszi a játékot, remek szórakozást nyújt még a labda dobálása nélkül is. A bajnokság rész viszont elég unalmas, hiszen nagyon hosszadalmas. A program a liga összes meccsét szimulálja, s eközben a képernyőn csak az eredmény alakulása látszik. A meccsek után kimerítő statisztikákat kapunk a csapatokról, játékosokról, mindenről ami eszünkbe juthat.

Temesvári Tibor

ISMÉT SZUPER AKCIÓ

A szerencsés előfizető nyereménye egy

3 8 6 A T

Az 576 KByte-ra 1993. július 31-ig legalább fél évre előfizetők között sorsoljuk ki a 386 AT-t.

A sorsoláson részt vesznek a "törzselőfizetőink" is.

További értékes díjak: LEGÚJABB PROGRAMOK (5 NYERTESNEK)
MÁGNESLEMEZ (10 NYERTESNEK)
576 KByte T-Shirt (10 NYERTESNEK)

Ne felejtsd, ha előfizetsz decemberben részt veszel a **SZUPER AKCIÓ** sorsoláson!

Előfizetési akció

MEGRENDELŐ

Előfizetési díj:

- ❑ negyed évre: 380.-Ft
- ❑ félévre: 760.-Ft
- ❑ egy évre: 1,520.-Ft

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

Megrendelem az 576 KByte című lapot . . . . példányban
Megrendelő neve: . . . .
Címe: . . . .
Irányítószám: . . . .
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

576 KByte
(COMGAME GMK)
1389 Budapest
Postafiók: 132

C-64 magnósok figyelem!

A legújabb kazettás programok megrendelhetők a Proszolg-tól

PROGRAM
ALIEN STORM
ALIEN WORLD
AMAZING SPIDERMAN
ATOMIC ROBOKID
BACK TO FUTURE II
BACK TO FUTURE III
BADLANDS
BARBARIAN 2
BASKET PLAYOFF
BATMAN MOVIE
BATTLE COMAND
BETRAYAL
BEVERLY HILLS COP
BIG GAME FISHING
BLACK HORNET
BLUE ANGELS
BOBO
BOD SQUAD
BONANZA BROS
BUDOKAN
BUFFALO BILL'S RODEO
CABAL
CATALYPSE
CHAMBERS OF SHAOLIN
CHAMP. EUROPE FOOTBALL
CHASE H. Q. II
CHIP'S CHALLENGE
CHUCK ROCK
CISCO HEAT
CLIK CLAK
COOL CROCK TWINS
COOL WORLD
COVERGIRL STRIP POKER
CRACK DOWN
CREATURES
CREATURES 2
CROWN
DARKMAN
DAYS OF THUNDER
DICK TRACY
DIE HARD 2
DOUBLE DRAGON 3
DYLAN DOG
DYNASTY WARS
ELVIRA ARCADE
EXILE
EXTREME
FIGHTER BOMBER
FINAL BLOW
FINAL FIGHT
FIRST SAMURAI
GEM'X
GHOSTBUSTERS II
GOLDEN AXE
GREMLINS 2
GREYSTORM
GULDKORN EXPRESS
HAMMERFIST
HOOK
HUDSON HAWK
IMPOSSAMOLE
INDIANA JONES 3
INDIANA JONES IV
INDY HEAT
IRONMAN OFF ROAD RACER
JONNY QUEST
JUDGE DREDD
KATAKIS
LAST BATTLE
LAST NINJA II
LAST NINJA III
LOCOMOTION
LOGO
LOTUS ESPRIT
LUPO ALBERTO
MANCHESTER U. EUROPE
MECHANICUS
MERCS
MIAMI CHASE
MIDNIGHT RESISTANCE
MONTY PYTHON'S F.C.
MOONFALL
MOONWALKER
MYTH
N.A.R.C.
NARCO POLICE
NAVY SEALS
NEURONICS
NEVERENDING STORY II
NIGHTBTEED
NIGHTSHIFT
NINJA RABBIT
NINJA RABBIT 2
NINJA SPIRIT
OPERATION THUNDERBOLT
OUTRUN EUROPE
OVER THE NET
P. P. HAMMER
PITFIGHTER
PLOTTING
POTSWORTH
PREDATOR II
PUZZNIC
R-TYPE
RAIBON ISLANDS
RBI BASEBALL II
RICK DANGEROUS II
ROAD RUNNER '91
ROBOCOD – JAMES POND II.
ROBOCOP
ROBOCOP 2
ROBOCOP 3
ROBOZONE
RODLANDS
ROLLING RONNY
RUBICON
SHADOW DANCER
SHADOW OF THE BEAST
SHUFFLE
SKULL AND CROSSBONES
SMASH T.V.
SPACE CRUSADE
SPACEGUN
SPEEDBALL 2
SPIKE THE VIKING
SPY WHO LOVED ME
ST. DRAGON
STEG THE SLUG
STONE AGE
STORMLORD 2
STRATEGO
STRIDER 2
SU SWEET
SUMMER CAMP
SUPER SPACE INVADERS
SUPREMACY
SWIV
SYSIPHUS II
TEENAGE TURTLES II
TERMINATOR II
THE ADAMS FAMILY
THE BLUES BROTHERS
THE JETSONS
THE SECOND WORLD
THE SIMPSONS
TIME MACHINE
TOKI
TOP CAT
TOTAL RECALL
TRANSWORLD
TURBO CHARGE
TURBO TORTOISE
TURRICAN
TURRICAN II
VENDETTA
VOLFIED
WACKY RACES
WINGS OF FURY
WINTER CAMP
WINTER SUPER SPORTS '92
WRESTLE MANIA

Minden játék utántöltős, turbós változat! Egy program ára 200 Ft, amely magában foglalja a kazetta árát is! Minden játék külön kazettán található! Szállítás utánvéttel a megrendeléstől számított egy héten belül történik, a postaköltség a megrendelőt terheli! Várjuk megrendeléseiteket a következő címen:
PROSZOLG
1399 BUDAPEST PF: 636
Ne felejtsétek el a megrendelésre ráírni: **KAZETTA!**

PROSZOLG

PC-re, AMIGA-ra és C64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLGTÓL. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!

AZ ELŐFIZETŐK A LAPPAL EGYÜTT MINDEN HÓNAPBAN MEGKAPJÁK A LEGÚJABB PROGRAMOK LISTÁJÁT.

A helyes címzés:

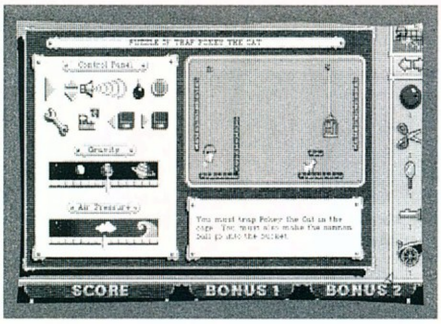
Feladó: Kovács Béla

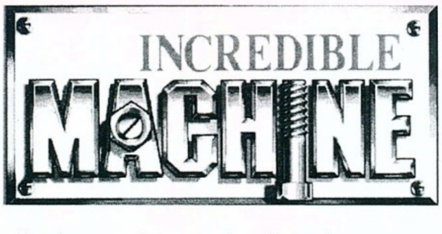
címzett:

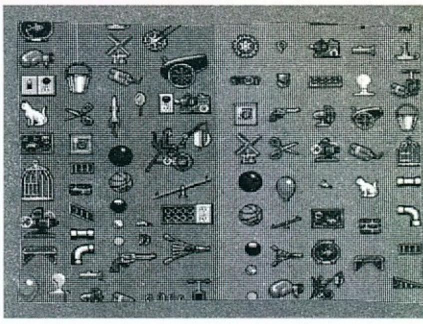
PROSZOLG

1399 BUDAPEST,
POSTAFIÓK: 636

VÁRJUK MEGRENDELÉSEIDET!







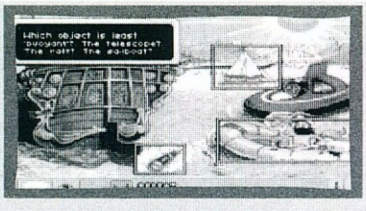
SIERRA turmix

A Sierra kedvelőknek nem lehet panaszuk erre a számra! Itt van két Quest, s most még kettő kisebb Sierra-Dynamix cooprodukció Jeff Tunnell jóvoltából. Az első egy hatalmas anyag, az *Incredible machine*, ami nem más, mint egy rendkívül jól sikerült logikai játék. Grafikája nagy felbontású, igaz csak 16 színnel, de pontosan ez kell a játékhoz.

Hogy a lényegre térjek: a kihívás egy logikai feladat megoldása. Kapunk egy pályát, amelyen már eleve elhelyeztek ilyen-olyan tárgyakat, eszközöket. Ezeken kívül még rendelkezésünkre állnak egyéb segédeszközök is, mint például futószalag, kötél, kisegeres forgó motor, olló, boxkesztyű, macska, labdák és még sok más tárgy. Tehát úgy kell összeállítani egy pályát, hogy a kitűzött feladat teljesüljön. Nem árt megjegyezni, hogy a mechanikus dolgok akkor jönnek működésbe, amikor valami hozzájuk ér. A tárgyak működését felesleges magyaráznom, hisz egyértelműek: a lufi felszáll, a lámpa bekapcsolódik, ha valami ráfut, a futószalagok mozognak, ha géphez vannak kötve. Aki ismeri a fizika törvényeit, és szereti a logikai fejtörőket, nyugodtan vegye elő!

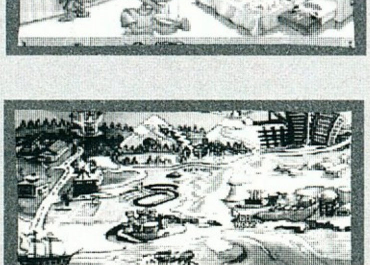
Néhány szó még a játék kezeléséről: A főképernyőn a jobbra mutató nyilakkal kezdhetjük el a játékot, a fel-le mutatókkal a zene erősségét szabályozhatjuk. A bombára clickelve újra kezdhetjük a pályát, a stop táblával pedig kiléphetünk. Még két ikont találunk itt: a free form machinenal mi tervezhetünk egy gépet, s ebben az esetben beállíthatjuk a gravitáció mértékét a kis tologatóval, s a légnyomást is hasonlóan. Pályatervezésnél megjelenik a save és load is, amik a pályák mentésére/töltésére szolgálnak. Belépni a tervezőbe ugyancsak a play ikonnal tudunk, s ilyenkor a képernyő megegyezik a játék alatt láthatóval, avval a különbséggel, hogy a jobb oldali sorban az összes tárgy közül válogathatunk a nyilak segítségével, és a munkaképernyő pedig még teljesen üres. A gépezet indítása szintén a jobb felső sarokban látható ikonnal történik. Kellemes agytörést!

TURBO SIENCE









A másik Dynamix játék a *Turbo Scinence*, kizárólag gyerekeknek készült, az angol tanulást segíteni. Lényegében egy quiz-játék, elég szokatlan formában. A címképernyőn kiválaszthatjuk kivel legyünk (Quarky vagy Quaysoo), szabályozhatjuk a zene erősségét (controls), állást betölthetünk (sign in), megleshetjük az eddigi legjobbak névsorát (hall of fame), változtathatjuk a kérdések nehézségi fokát (change question difficult), megnézhetjük az ellenfeleinket (preview opponents), versenyre indulhatunk (start race), vagy gyakorolhatunk (practice). Amennyiben gyakorlást választunk, a nagy térképen kiválaszthatjuk a helyszínt (itt megtalálható a kikötőtől a gyáron keresztül a reptérig minden). A képernyő alján van a menüsor: a "tools"-al elővehetünk egy műszert (pl hangerőmérőt, mérleget, mérőszalagot), amivel a képen levő tárgyakat megvizsgálhatjuk; a "?", amivel a kérdést kérhetjük; a controls, amivel a hangerőt beállíthatjuk, s a visszalépés a térképre. Ha egy kérdésre rosszul válaszolunk (általában 3 lehetőség közül kell választani a képernyőn) megjelenik a zöld "?", amivel újra kérhetjük a kérdést, és a tudós fej, amivel a helyes választ tudhatjuk meg. Ha versenyben vagyunk, a nagy térképen láthatjuk, mennyi pénzünk van, hányadik helyen állunk, illetve milyen eszközzel juthatunk a következő helyszínre (gyaloglástól az autóig) . Persze a repülő a leggyorsabb, de egyben a legdrágább is.

Tehát a lényeg: a helyes válaszokkal minél több pénzt igyekezzünk összegyűjteni, s megelőzve a többieket, elsőnek a célba érni. Igaz a játék inkább a kisebbeket fogja jól szórakoztatni, ám egy-két órát azért érdemes eltölteni vele mindenkinek, ha másért nem is, de a klassz animációkért mindenképp.

Koronczai Gáspár

CSEVEGŐ

"Háj, lédíz end dzsentlmen. Örömömre szolgál, hogy bejelenthetem a szenzációs hírt: az 576 KByte-nak, mint számítástechnikai lapnak, a világon elsőként sikerült exklúzív szerződést kötnie a Playboy magazinnal, amely szerint testvérlapjuknak fogadnak bennünket. A dolog előnyeit azt hiszem felesleges ecsetelnem, viszont sajnálatos módon vannak hátulütői is az egyezségnek. Havonta egy oldalt a Playboy rendelkezésére kell bocsájtanunk, ahol ők programok elemzése helyett pucér hölgyek bájait fogják bemutatni. Tudom, hogy ez ezrek ellenérzéseit váltja ki, de nem volt mit tenni. Ja, és a számítástechnikai magazinból "ámítástechnikai magazin"-ná alakulunk."

A fenti idézetben szereplő nevek NEM kitalált személyek, de a kerettörténet SAJNOS csak az én fantáziám szülötte. Aki túlzottan felizgult a gondolattól, az hűtse le magát, mert a rideg valóság az, hogy nemhogy a Playboy-jal, de még a Popó Magazinnal sem léptünk frigyre. De hogy mégse érezze senki becsapva magát, az ehavi Csevegőbe azért mégis hintettünk egy csipetnyi "plébojos" beütést.



Amerikai kapcsolat

Az első levélrészlet remekül kapcsolódik az american style-hoz, mivel az USA-ból kaptuk. Feladója egy rövid időre idegenbe szakadt hazánkfia, ifjabb Vukovics Árpád. Régi előfizetőnk, ezért kicsit meglepődve bontottam fel a légipostával, Miami Beach-ből küldött levelet. "Héjjj! Mint bizonyára észrevettétek, a címem megváltozott egy picit. Természetesen nem kérem, hogy az újságot ide, Miamiba küldjétek. Joggal kérdezhetitek, hogy mi a fenét csinálok itt. Hát tanulok. Számítógépes grafikát (Computer Artistic Design). Természetesen azóta is rendszeresen olvasom a lapotokat. Itt kinn rengeteg software-hez hozzá lehet jutni, igen olcsón. Rendeltem is egy ingyenes katalógust két példányban, és ha érdekel benneteket, az egyiket el is küldhetem. Lehet itt kapni egy Super Disc Convertert, amivel igen egyszerűen lehet 3.5"-os DD-s diszket HD-ssé alakítani, persze precíz lyukasztással. Az egész csak 39.95 USD... Egyébként ha kell külföldi tudósító, szívesen vállalkoznék rá. Üdv, Árpi". Tömör válaszom: küldj mindent, ami mozdítható (pl. disc convertert, katalógust, cikkeket, Szabadságszobrot, Golden Gate Hidat, Clinton elnököt, stb).

A kis ezermester

Egy 14 éves Szabolcs nevű fiúcskától kaptuk a következő szívbemarkoló levelet: "Elektronikát és számítógépes játékokat kedvelő fiú vagyok. Rossz kvarcjátékokból és egyéb alkatrészekből megpróbáltam összehozni egy Gameboy-t. Ez kapcsolási rajz nélkül elég nehéz. Én ezért arra kérném önöket, ha bárki a szerkesztőségből rendelkezik a kért papírral, kérném, hogy küldje el címemre. Utóirat: fénymásolat is jó!" Nos, kedves Szabi! Tudom, hogy most egy világ omlik össze benned, de Gameboy-t nem lehet, mint a Lego-várakat, csak úgy ripszropsz összebarkácsolni.

Amikor először elolvastam a leveled, hirtelen nem értettem mit szeretnél. Másodszorra hanyadt estem a röhögéstől a naivitásod láttán. Harmadszorra való olvasáskor azonban kicsit megszeppentem. Visszagondoltam arra az időre, amikor én is a pubertáns kor első éveit tapostam és rádöbbentem, hogy nem vagy egyedül: én egy új fejet szerettem volna a nyakamra karácsonyi ajándékként a mostani helyett. (Bevallom, de csak Neked, hogy még ma is foglalkoztat a gondolat.)

Baki

"T. 576 KByte! Azt szeretném megkérdezni, hogy nálatok mit jelent az, hogy "gyors, de elég lassú"? A Street Fighter II leírásban olvastam. Aláírás:" itt 12 név következhetne, mert ennyien írtak nekünk ezügyben. A probléma körbejárása nem tűrt halasztást, ezért meginterjúvoltam T.J.-t, aki a következő velős választ adta: Őőőeeeahhh... Ez magyarra lefordítva azt jelenti, hogy éjjel kettőkor, mikor viharsebesen írta a leírást, nem tudta elhessegetni a fejéből a gondolatot, hogy GYORSAN be kéne má' fejezni ezt a túrót, mert LASSAN kifolynak a szemei. Innen egyenes vonalban következik a gyors-lassú párosítás.

Heje-sírás

Ezt kapjátok ki! Egy ARNO álnevű software-kalóz levele ihlette e havi Csevegőnk utolsó passzusát, aki megrázó erejű nyelvtani hibákat ejtett többoldalas firkálmányában. A levelet már elküldtem Rózsa Gyurinak, hátha meghívja a "Leg-leg-leg" legközelebbi adásába a büszke szerzőt. Addig is ízelítőképpen mazsolázok a förtelmek között. Nálam holtversenyben a némber van a "létszives" és az "igasság". Hajszálnyival lemaradva mögöttük liheg a "bekébzelt", harmadik helyre pedig a "tölle" és "belölle" párost rangsorolnám. Különdíjat adományozok pedig a most következő kifejezésnek (ez nem ARNO torzszülöttje, hanem egy régebbi levélből ollóztam): "szívesen járok az emháeszbelőni". Na ez mi lehet?! Könnyítésképpen elárulom, hogy a névtelen fiatalúr itt kedvenc hobbiját említette meg. A helyes megfejtők között értékes "Szépen, jól, magyarul" című kiadványokat sorsolunk ki. És ezzel a kis kitérővel fájdalmas búcsút kell vennünk egymástól, mivel helyem betelt. Remélem a háttérben terpeszkedő hölgy képe jól látható, kivehetőek a réveteg szemei, a selymes haja, a karcsú dereka, a...

Zolee

Body Blows





Eleged van a lassú, unalmas és játszhatatlan, verekedős anyagokból? Nos, a szerencse most melléd szegődött...

Mint már azt sokan kitalálhatták, ez egy reklámszöveg volt, mégpedig a Body Blows preview-ja előtt olvasható kis bevezető. Sajnos azonban, ez egy nagy átverés. A kész játékról ugyanis pontosan a szövegben említett cseppet sem pozitív jelzőket lehet elmondani.

A Team 17 a Street Fighter II keltette őrület kellős közepén dobta piacra ezt a játékot, így hát azt gondolhattuk, hogy a cég nem vállal akkora kockázatot, hogy ebben az időpontban valami ócskasággal jelenjen meg. Azonban mikor megérkezett hozzánk ez az anyag, nagyjából a következő történt:

Miután behelyeztük az első lemezt, fél órai töltögetés után végre bejött a játék menüje. Elindítottuk a játékot, ismét egy kis töltögetés következett, majd amikor már azt hittük, hogy végre elkezdhetünk játszani, kiderült, hogy ennyi idő alatt a programtól csak arra futotta, hogy betöltsön egy képernyőt, amiről megtudhatjuk ki-ki ellen fog küzdeni. Egyre türelmetlenebbül nyomkodtuk a tűzgombot, pedig a hab a tortán még csak most következett: a lemezek cserélgetése. Hogy még mindig ne legyen elég a jóból, rá kellett ébrednünk, hogy a program ráadásul nem ismeri fel a külső drive-okat. Ezt a kis betöltögetési malőrt még talán el is lehetne nézni a programnak, ha maga a játék valami szuper minőségű verekedős anyag lenne. Erről azonban szó sincs.

A program gyorsasága ugyan a kiadott preview-k óta szemmel láthatólag lassult, de még tűrhető. A grafikára se lehet túl sok magasztosító jelzőt mondani, a háttérgrafika olyan, mint a nagy átlag, a szereplők kidolgozottsága pedig az átlagosnál némileg jobb. A zenék és a digitalizált beszédek erősen felejthetőek, a program játszhatóságát, azaz játszhatatlanságát viszont annál nehezebb (sajnos) elfelejteni. Nem vagyok egy túl gyakorlott „utcai harcos" de SF2 a Body Blows-hoz képest gyerekjáték. A Body Blows-t tehát csak erős idegzetű, megrögzött bunyósoknak ajánlom.



Aki ezek után még nekifog a játéknak, az a következő módokon bizonyíthatja rátermettségét:

POW!

-1 player (arcade) **mode**: tíz, a computer által irányított harcost kell leküzdenünk a végső győzelemhez.

-2 player mode: két játékos küzdelme egymással életre-halálra.

-Tournament mode: itt akár nyolc játékos is játszhat egymás ellen, fordulónkénti kieséses rendszer bajnokságot. Ez lenne a játék legötletesebb és legjobb része, ha a töltögetés hosszadalmassága nem rontaná úgy el.

Az arcade résznél összesen négy, a tournament-nél pedig tíz harcos közül válogathatunk, így biztosan mindenki megtalálja a neki szimpatikusat.

A játék irányítását azt hiszem, felesleges részletezni, mivel semmi különleges nincs benne. Aki már játszott verekedős programmal, az már első nekifutásra is otthonosan fog mozogni a játékban. A harcosok ütései, rúgásai csak a speciális támadásaiknál különböznek egymástól. Az egyes szereplők leghatásosabb, legspeciálisabb mozdulatát a tűzgomb folyamatos nyomvatartásával érhetjük el. Ilyenkor a játéktér felett egy kis piros csík jelzi, amint gyűjtjük az erőnket a támadáshoz.

A Body Blows-ban tehát nincs semmilyen forradalmian új megoldás, vagy ötlet, s noha ez a játék kifejezetten Amigára készült, az SF2 pedig csak egy konverzió, mégis ez utóbbi továbbra is veri bármelyik ilyen stílusú játékot Amigán.

Reméljük, hogy a Body Blows az első és egyben utolsó szégyenfolt a Team 17 becsületén. Erre a játékra egyszerűen még a nyomdafestéket is kár pazarolni, úgyhogy inkább itt most abba is hagyom.

V. Z.

ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	89%	-	-
hang \ zene	70%	-	-
játszhatóság	63%	-	-
összesen	71%	-	-

Back in the Business !

... A bölcs az ablak felé nézve ült, abban a pozícióban, amely az utóbbi hónapok alatt leginkább jellemző volt rá. Valaki halkan kopogtatott az ajtón:
- Mester, határozz végre, a nép téged akar.
S ekkor döntött! Bevert három sört, egy ablakot, 386-os PC-jét hanyagul az asztal alá lökte, Amigáját a billegő pá ncélszekrény alá tette (ami azért továbbra is billegett), és kaján arccal halálra rémisztett egy struccot, aki évszázados ösztöneitől vezérelve teljes erőből a betonba verte elrejtésre szánt fejecskéjét.
Igen, drága olvasóim, visszatértem! Ezentúl nem lesz több számítógép (elég volt), lesz viszont NINTENDO (NES), SUPER NINTENDO (SNES), SEGA MEGADRIVE (SM), GAMEBOY (BG) és GAMEGEAR (GG) minden mennyiségben. Igyekszem továbbá minden lehetséges zugot az áldott Japán stílussal megtölteni (nem lesz nehéz, ugyanis a stuffok 70%-a a felkelő nap országából származik), és elképesztő mennyiségű, minőségű leírásokkal boldogítani azokat, akiket hozzám hasonlóan megfertőzött a fent említett csodamasinák valamelyike.
A jelszó tehát: Előre a konzolokért!



SOUL BLAZER

Minden valamire való japán cég kiadott már RPG stuffot. Ennek oka, hogy a „Felkelő Nap országában" ez a legkeresettebb cikk - nemre, korra való tekintet nélkül nyüstölik a „ferdeszeműek" a különböző jobbnál jobb játékokat, már évek óta. Csak a miheztartás végett: képzeljünk el egy Druid 2 kinézetű valamit, amely be van oltva kaland-, és RPG-elemekkel, és magán viseli a japán stílus minden sajátosságát. Kell ennél több?
1992. szeptember 27-én, 5 kilométeres sor állt Tokyoban, az Ikebukuro előtt, amely a város legnagyobb játékboltja. A rendezetten várakozó japcsik (kb. 12 000 ember) Game Boy-oztak, képregényt olvasgattak, vagy hamburgert rágcsáltak. Mind egy dolog miatt voltak itt: ezen a napon adták ki a DRAGON QUEST sorozat 5. tagját. Hiszitek vagy sem, az első napon 1 300 000 darabot adtak el belőle!
1992. december 6-a, helyszín ismét az Ikebukuro centrum. Kígyózó, végeláthatatlan sor (kb. 6000 ipse). A bolt 10 órakor nyit, de néhány kissrác már 5.30-kor a piacon volt (ők sorszámot kaptak, és hazaküldték őket aludni, nehogy megfázzanak). Ezen a napon 900 000 darab fogy el az ENIX legújabb játékából, a FINAL FANTASY 5-ből.

A SOUL BLAZER szintén az ENIX játéka.

Aki kedvet kapott a dologhoz, annak mesélek egy kicsit... Magridd király jó király volt, a Freil birodalom uralkodója. Hogy hatalmát megszilárdítsa, megkérte dr. Leot, a tudóst, hogy építsen egy gépet, amely életre kelti a gonoszt - Deathtoll-t. A király alkut kötött a halállal - minden egyes élőlény lelkéért, akit, vagy amit a gonosznak ad, hatalmat és pénzt kap cserébe. Addig-addig járt a korsó a kútra, amíg az élőlények elfogytak a föld színéről, és helyükbe szörnyek léptek. A király maga is Deathtoll fogja lett. Ekkor jön be a képbe hősünk, MARTIN, aki fel fogja szabadítani a világot és visszaadja az életet a fáknak, virágoknak, kutyáknak, macskáknak és embereknek!
Pár szót a kezelésről: kezdéskor egy menübe lépünk, melyben lehetőség van 4 elmentett(!) állás folytatására (egy játékon belül mindig egy aktív állásunk lehet, ez tehát azt jelenti, hogy 4 különböző játékossal indulhatunk útnak) vagy új játék kezdésére. Ilyenkor nevet kell adni hősünknek, és máris a kiinduló pozícióba kerülünk. Ez a kis égi teleport terecske szolgál arra, hogy ügyeinket intézzük. Négy irányba indulhatunk: ha felfelé megyünk, állást menthetünk, vagy a már megoldott pályák között mozoghatunk. Lefelé az út mindig szabad: a kék kockára lépve az aktuális pálya közepén találjuk magunkat. Jobbra és balra a kék kockák csak akkor nyílnak ki, ha a játék során egy bizonyos pontot felszabadítottunk - a bal oldali mindig az akció pályák kb. közepére tesz, megspórolva egy csomó gyaloglást, a jobb pedig mindig közvetlen a pálya végi főellenség elé teleportál.
A móka során az X gomb megnyomásával a kaland menübe jutunk: itt állíthatjuk be, hogy a már megszerzett kardok (WEAPON), vértek (ARMOR), varázslatok (MAGIC) és tárgyak (ITEM) közül melyiket akarjuk használni. Az A gomb az info menüt hívja le: nevünk, fizikai erőnk (HP maximum/még van), a magasabb szintre lépéshez szükséges pontszám (NEXT LEVEL), támadó (STRENGTH) és védekező (DEFENCE) erőnk nagysága látható, plusz az, hogy éppen mit használunk. A SOULS tábla azoknak a lelkeknek a nevét mutatja, amelyek csatlakoztak hozzánk, és pályák csapdáin segítenek át. Az akció szinteken a B gombbal kardozhatunk, Y-nal pedig a varázslatokat használhatjuk. Az L - R gombokat akkor használjuk, ha a mozgás során, a kardot mindig egy irányba akarjuk tartani („Rák" póz, L vagy R folyamatos nyomásval + a megfelelő irányba mozgással érhető el), vagy egy távol levő követ akarunk magunkhoz húzni (egyvonalba állunk a kővel, és R - L segítségével magunkhoz vonzzuk).
A játék során egy célunk van: az ellenfelek kiirtásával újra életet varázsolni a Freil birodalom minden zugában. Rendszerint a pályákon két alternatíva van: vagy a néhai település helyét fedezzük fel, vagy az „akció" pályán a szörnyekkel küzdünk. A szörnyek mindig speciális „kutatkból" jönnek - egy kutat úgy pusztíthatunk el, hogy a benne levő összes izét kiirtjuk. Ilyenkor a kút zölddé válik, és rágyalogolva meglátjuk, mit szabadítottunk fel a „kaland" pályán. Ilyenkor, ha már jó sok újdonság van, érdemes visszatérni a kaland részhez, hiszen a felszabadított élőlényektől újdonságot tudhatunk meg. A START gomb megmutatja, hogy hol vagyunk, és még hány kutat kell elpusztítani az adott szinten. Addig soha ne nyugodjunk meg, amíg aktív kutak léteznek!







Az első pár perc játék után a dolog halálosan nehéznek tűnik. Figyeljük meg azonban, hogy ha a szörnyeket nem pont szemtől szembe támadjuk (ez alatt azt értem, hogy próbáljunk meg az ellenféltől mindig kicsit jobbra vagy balra állni, és úgy támadjunk, mint ahogy a gyalog üt a sakkban), szinte életveszteség nélkül lehet a dögök százait leölni. A kinyírt elemekért pontokat és kisebb-nagyobb köveket kapunk, amelyek a varázslatokhoz szükségesek.
Az első pályán a falu alatt megbúvó barlangrendszert kell kitisztítani. Minden megmentett élőlénnyel (ebbe a virágok és az állatok is beletartoznak!!!) beszéljünk, és igyekezzünk a logikai feladatokat megoldani - segítsünk a malomőrnek, beszéljünk a kecskékkel, legyünk kedvesek az öreg hölgyhöz, ismerkedjünk meg Lisa-val, és a végén jussunk be Leo festményébe, amit tisztítsunk meg. Ezen a pályán sajnos van néhány fém dög, amelyeket csak később, a speciális kard megszerzésekor tudunk megölni. A fő ellenséget úgy a legkönnyebb levágni, ha megvárjuk, amíg ránk lő és ilyenkor a hídon felszaladva oldalról egyet-egyet beleszúrunk.
Nem akarom a felfedezés örömét elvenni azzal, hogy minden pályát kivesézek. A későbbi szinteken hasonlóképpen járjunk el, mindent és mindenkit szabadítsunk fel, beszéljünk akivel és amivel lehet, figyeljük az élőlények mondanivalóját. S ha ezek mellett még a tárgyakat is a kellő helyen használjuk, nem lesz gondunk!
Néhány jótanács!
- Soha ne hagyjuk ott az aktív kutakat. Addig kutassunk, amíg minden ellenfelet ki nem irtottunk.
- Kutassunk kincsesládák után.
- Néhány fontos helyen át lehet menni a falon (csiga)!
– A fő ellenfelekkel ne ész nélkül hadakozzunk. Figyeljük ki és tanuljuk meg mozgásukat, mert mindig van egy hely, ahol nem érnek el.
- 8-féle kard, vért, varázs található, keressük meg mind!
A SOUL BLAZER egy vérbeli japán játék, ezért az egyik kedvencem. Gyönyörű és szuper aranyos grafikával, veszett jó zenékkel kápráztatja el az RPG rajongókat. A szereplők, állatok, sőt még a növények is olyan bájjal vannak megrajzolva, hogy aki egyszer megszereti őket, az örökké a rabja marad a japán RPG stílusnak. Mivel a SB-be nagyon könnyű belejönni, és szinte lehetetlen abbahagyni, azoknak ajánlom, akik még csak kóstolgatják a stílust. Sajnos, kábé egy hét alatt végig lehet vinni, de azért jó kis tréning az olyan nagy falatok előtt, mint a ZELDA III, a DRAGON QUEST V, vagy FINAL FANTASY V, ezek a stuffok több hónapos kiképzést nyújtanak. Akinek a játékkal kapcsolatban bármilyen problémája lenne, az bátran írjon, segítek!

AXELEY - DARIUS TWIN

Egyszerre két játékot szeretnék bemutatni az SNES tulajdonosoknak - ennek oka, hogy egyező stílusú shoot'em-up stuffokról van szó.
A DARIUS TWIN és az AXELAY egy dologban lényegesen megegyezik - mindkettő japán stílusú (a TAITO és a KONAMI japán csoportja alkotta őket). Ezt az avatott szemek rögtön észrevehetik - a sprite-ok nem „normál" űrhajó formájúak, hanem amorf, enorm, leírhatatlan alakú gépek. A DARIUS-ban a Belser halbirodalom, az AXELAY-ban pedig egy sötét erő, az Armada of annihilation áll a rossz oldalon, megszámlálhatatlan mennyiségű rombolóval, vadásszal és halálosztó gépezettel.



A DT-ben egyszerre ketten is küzdhetünk, ezt mutatja a címe is. Hőseink, Proco és Tiat, akiket a DARIUS PLUS-ból már ismerünk, újra szembeszállnak a halakkal: 7 pályán kell átjutniuk a Darius-ig. Küzdelmüket számtalan felvehető fegyver könnyíti, melyeket ezernyi variációban és erősségben gyűjthetünk össze. A pályák közben olyan cirkálókkal küzdhetünk, mint az angyalhal szerű „Dark Angel", a cápa formájú „Pente-Shark", a puffadt „Blowhard" és a rákszerű „Radiator". Hogy az élet még nehezebb legyen, el kell pusztítanunk az agresszorok rombolóit is, melynek neveit nem sorolom fel, mert a cikk egy Japán-Alien szakszótárhoz lenne hasonlatos. A DARIUS TWIN grafikája átlagosan szép, az állat hangulatot a páros küzdelem adja - érdemes kipróbálni!
A két játék közül az AXELAY a szebb, hiszen ez orrba-szájba használja az SNES fő erősségét, a „7-es grafikai módot" (nos, ez a „7-es" téma akkor mutatkozik, amikor a játékokban 360 fokban forgó háttereket, sprite-okat, és villám gyors hardware kicsinyítéseket, nagyításokat látunk. Ez az a dolog, amiben az SNES veri az összes hasonló konzolt).
A készítők nem titkolt szándéka, hogy megpróbálják a legtöbbet kihozni az SNES-ből. Az Ills rendszert leigázó űrhadsereggel kell szembeszállnunk, mint egyedüli túlélő pilóta. Extra fegyvereink ugyanúgy vannak, mint a DT-ben, de lényegesen kevesebb, és mindig a pályák elején szerelhetjük fel őket. A választék a játék előrehaladtával nő. A japán stílus az AXELAY esetében is fokozottan jelentkezik - biomechanikus és enorm gépek, szédítő magasságok, nagyvárosok között kell lavíroznunk. Hat világ felszabadítása a cél: a Felhővárosé, a Traileb településé, az Urbanite metropoliszé, a Barlangbolygóé, a Lávaszektoré és végül a sötét birodalom szíve, az óriás csillagromboló következik. Játék közben az R - L gombokkal változtathatjuk fegyvereinket, melyeknél változó föld (A) és levegő (B) rakétákat alkalmazhatunk. Érdekes egyébként az EXELAY esetében, hogy horizontális és vertikális pályák váltják egymást, melyek nem egyre nehezedő sorrendben vannak, így viszonylag könnyű sokáig eljutni. A fő ellenségek természetesen itt sem hiányoznak, s formájukat tekintve olyanok, amilyet a KONAMI japán részlegének programozóitól már megszokhattunk.
Veszett grafikájú, átlagon felüli shoot'em-up!

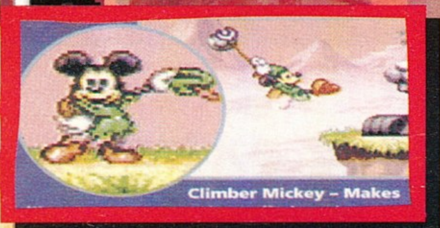


The Magical Quest-Starring Mickey Mouse

Két olyan konzol karakter van, amelyek születésük óta meghatározó szereplőek - Mario és Mickey Mouse. Tucatnyi játék íródott már főszereplésükkel, az autóversenyen át a logikai stuffon keresztül a klasszikussá vált platform (ugri-bugri-mászkálós) anyagokig. Nincs még egy olyan figura, amelynek játékába ennyi báj, játszhatóság, cuki grafika, eredeti ötlet, és rejtett bonus gyűjtési lehetőség lenne belesűrítve. Ez utóbbit nem véletlenül mondom: lehet, hogy valaki előbb-utóbb végigcsinálja a játékot, de ha elég kitartóan kutat, szinte minden újrapróbálkozás után újabb és újabb rejtett dolgokra bukkanhat.
Témáját tekintve a TMQ nem különbözik Mickey előző kalandjait bemutató stuffoktól. Gyönyörű grafika, tökéletes játszhatóság, bomba audio élmények, és végletekig menő változatosság jellemzik. Hat pályán kell keresztüljutnunk, hogy megmenthessük hű társunkat, Plutot, aki egy labdajáték alkalmával tűnt el. A Treetops, Dark Forest, Fire Grotto, Pete's Peak, Snowy Walley és Pete's Castle nevű pályák magukért beszélnek: 6 környezet, 6 különböző kihívás.
Mickey barátunk az ellenfelekkel a már jól bevált „fejreugrós" módszerrel küzdhet (ez hatásos a legtöbb fő ellenség esetében



is), vagy megragadhatja a leütött „dögöket" és a többiekhez vághatja őket (igyekezzünk, nehogy a kezünkben térjenek magukhoz). Elég gyakran láthatunk még egérfüles tömböket is - ha piros vagy sárga színek, megragadhatjuk és eldobhatjuk őket. Ha szürkék, a feljebb jutásunkban segítenek majd. A leütött állatokért és széttört tömbökért bonus pontokat és pénzeket kapunk. Ezeket érdemes szorgalmasan gyűjtögetni, mert a rejtett és elképzelhetetlen helyeken megbúvó boltokban cuccokat vehetünk értük. Mint azt már megszokhattuk, a pályák egy-egy nehezen elérhető részén bonus hegyek vannak, ezért érdemes kutatgatni. A felfelé jutáshoz jó szolgálatot tesznek a piros almák, melyek megpörgetve és megragadva a képernyő tetejére szállítanak minket, és a lekonyuló faágak, melyek ugródeszkaként használható.
Mickey persze nem egy ósdi egér - utazása során szuper jelmezeket is szerezhet, melyek nagyban megkönnyítik a pályák csapdáinak leküzdését (a göncök között L - R-rel válogathatunk, és az A gombbal ölthetjük magunkra őket). A „Szultán" ruhában varázs rakétákat lövünk, minél tovább nyomjuk a gombot, annál hosszabb lesz a csík. A „Tűzoltó" jelmez a tüzes dolgok oltására szolgál, de normál fegyverként is megteszi. Végül a „Hegymászó" gönc segítségével teleszkópos sziklakapcsot dobhatunk ki tetszőleges irányba, melynek segítségével a hegyekben tudunk közlekedni.
Pete kastélyába jutva (és néha már előtte is) nem kell megijedni, ha elsőre megoldhatatlannak látszó problémával kerülünk szembe. Ezen a pályán mind a 4 jelmezt használni kell valahol! Ne felejtsük el, hogy a Hegymászóval olyan helyekre is fel tudunk jutni, ahova ugrani már nem lehet; a Tűzoltó vize a szürke tömböket el tudja mozdítani; a Varászló életre tudja kelteni a repülő szőnyeget.
A problémák elkerülése végett egy kis kezelési útmutató: az L - R gombokkal a kosztümök között válogathatunk, melyeket A-val cserélhetünk le; alaphelyeztben Y-nal foghatunk meg valamit, vagy a ruhák speciális erejét aktivizálhatjuk; szintén Y-nal tudjuk a már megfogott dolgokat megpörgetni (persze csak ha lehet).
A szanaszét heverő bonus cuccok között van kettő - a tűzoltókút és a csodalámpa - melyek felvételével tölthetjük a ruhák mágikus energiáját.
Ha már Mickey-nél tartunk, szólnék a játék GB változatáról. Ennek címe MICKEY'S DANGEROUS CHASE. A játékban vissza kell szereznünk Minnie elrabolt ajándékát, ugyanolyan környezetben haladva, mint az SNES verzióban. Választhatunk, hogy Mickey vagy Minnie szerepét akarjuk-e felvállalni és már indulhat is a gonosz Pete üldözése. Négy pályán át kell küzdenünk, platform és scrollozó típusúakon, dobozokat dobálva, extrákat felvéve, és ugrándozva. A grafika átlagos Disney stílusú, a játékhoz tökéletesen illik.



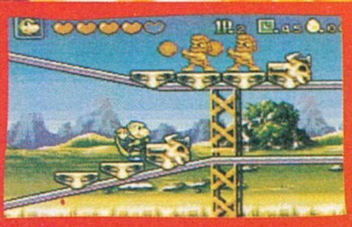






Super Adventure

Az az SNES tulaj, aki egy pöttyet járatos a game-k világában, rögtön észreveszi, hogy a SAI egy az egyben megegyezik az ősrégi SUPER WONDERBOY című C64-es játékkal. A főhőst kicsit kipofozták, a helyszínt újrarajzolták, de a gördeszka és a kőbalta maradt. Feladatunk az, hogy Master Higginst vezetve megkeressék a gonosz Dark Cloak-ot, s jól ellássuk a baját - mi a fenének kellett Jeanie-Jungle-t kővé változtatnia? Öt szinten, szintenként 4 pályán kell végigjutni, úszva, futva, gördeszkázva, ugrándozva. Természetesen találkozhatunk bonus pályákkal is, a végső kihívás pedig a söprűnyélen lovagol Cloak, egérfogakkal s olyan fejjel, mint egy kirabolt elemózsiáskosár. A stuff grafikája csodás, tisztán ügyességi stílusú, ezért a fiatalabbak is sikerélményekben gazdag órákat tölthetnek el vele.







Dino City

Az IREM cég DINO CITY-je is azt bizonyítja, hogy egy amúgy egyszerű játékból is lehet sztárt csinálni, mghozzá szuper grafikával. A DC-ben olyan gyönyörű színkavalkádot s japán stílus figurákat láthat a SNES-es szem, hogy nem képes letenni az iránytűt, főleg ha mg a csúcs zenéket is meghallja. A két főszereplő, a kissrác s a kiscsaj, jól ráfizetnek kíváncsiságukra: apjuk időgépét piszkálva visszarepülnek a Oinoszauruszok korába. Két segítőtársuk akad a hazajutásban - Rex s Top, a két bumfordi dinó. A Stuff stílusát tekitnve a Mario-féle mászkálós osztályba sorolható, melybe kiválaszthatjuk, hogy melyik gyerek-dinó duóval akarunk küzdeni. A szuper hátterek s még szuperebb spirte-ok között átvergődve kell párosunkat hazavezetni. Ebből a dinók is, s hőseink is kiveszik a részüket - lovagolva s külön járkálva is tevékenykedhetünk (R gomb). A pálya végi fő ellenfelek mellett találkozhatunk pálya végi bonus szobákkal is (narancs színű ajtó), ahol extra ajándkhalmok várnak ránk, ha elég ügyesek vagyunk. A DC első pillantásra gyerekesnek tűnhet, de ez csalóka - igen nehéz, sokszori nekifutást igénylő profiknak való stuff, amelynél hosszú idő el fog telni a megnyerés végigélvezéséig.

Sküljagger Revolt of the Westicans

A SKÜLJAGGER végeredményben semmiben sem külnbözik az átlagos üsd-vágd stuffoktól. Storm Jaxont, az ifjú lázadót kell pályák sokaságán végigvezetnünk, szörnyekkel és Sküljagger kapitány Kiltish embereivel küzdve, bonus köveket és gyümölcs fegyverextrákat gyűjtve (cseresznye-repülés, narancs-bombázás, szőlő-sérthetetlenség, citrom-ellenségkiirtó). Lehetőség van kalózhajók ágyúzására is, ha a várfal megfelelő helyére érkezünk - ilyenkor a fel-le irányokkal állíthatjuk a l őtávolságot. Ami viszont szuper érdekes a játékban, hogy adnak hozzá egy 30 oldalas képregény-sztorikönyvet, gyönyörű képekkel illusztrálva! Aki ezt elolvassa (angol nyelvismeret előnyben), az a játékban elrejtett Fantázia Zónákra s logikai feladványokra talál utalást, melyet később a felfedezés során kamatoztathat.





The legend of the Mystical Ninja

Aki eddig nem tudta volna, milyen az a japán stílus, az az MNinja megpillantása után azonnal tudni fogja! Nemcsak hogy 100%-osan cuki szereplőkkel van teletömve, még plusz Japánban is játszódik! A stuff elvileg egy kalandjáték, gyakorlatilag inkább akció. A feladat a szokásos: a helyes kiskirálylányt elrabolja a Sárkányszörny, hőseink pedig - Kid Yig s dr. Yang útnak indul, hogy békét teremtsen a „Felkelő Nap földjén s mellékesen megmentse a csajt is. Két féle stílusban harcolhatunk - vagy az RPG-ből ismert „madártávlatból (a városokban) vagy horizontális scrollozó pályán, ahol az út végén rendszerint egy főellenség vár. Az ellenfelek kiirtásáért pénz, fegyvererősítő és tudásnövelő (10 darabonként) tekercs szerezhető. Az akció részek mellett számtalan boltba és házacskába térhetünk be, ahol cuccokat vásárolhatunk, ehetünk, pihenhetünk, vagy valamilyen szerencsejátékot játszhatunk. Elhalálozás esetén lehetőség van kódszavas folytatásra (ilyenkor a legutoljára felfedezett pálya elejéről kezdünk, mindenféle cucc nélkül), vagy ha megszereztük, a „Log-Book" bevetésre, melynek segítségével a boltból indulunk, az eddig megszerzett cuccokkal együtt. Van egy bolt, ahol JUTSU-t tanulhatunk, ennek birtokában bizarr varázslatokkal támadhatunk ellenfeleinkre.

A MISTYCAL NINJA egy szuper szép, hosszú, s változatos játék. Egyszerre ketten is küzdhetnek vele, ez csak fokozza a sajátos látvány nyjtotta hangulatot. Mindenkinek meg kell szereznie!





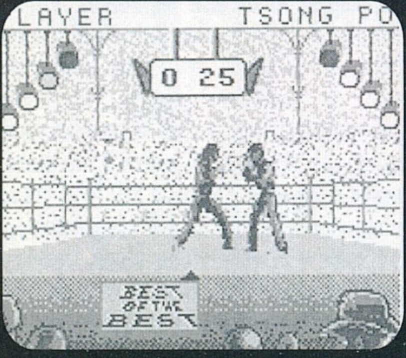
Top Gear

Eredetileg azt terveztem, hogy sport játkokról nem nagyon írok ezeken az oldalakon. Kellemes meglepetés volt azonban a KEMCO legjabb anyaga, a TOP GEAR. A játék az Amigás sikerprogram, a LOTUS ESPRIT alapján készült, s szinte megegyezik azzal. A világ 7 nagyobb országának pályáin kell bizonytanunk vezetési tudásunkat, 4-féle sportkocsiból választva (a fehér a legjobb). Lehetőség van automata vagy manuális váltásra, nehézségi szint állításra, a kezelő szervek beálltására, jelszavas folytatásra s mindenféle időjárási tényező kipróbálására is. Ez eddig nem is lenne szokatlan, de az a sebesség, ahogyan a játkban száguldhatunk, fantasztikus! Az SNES ismét bebizonytotta, hogy miért veri magasan az Amigát - autónk úgy száguld, hogy néha a szemnek is belefájdul az út vizuálásába. A scroll még csúcssebességnél is tökéletesen sima, a tereptárgyak pedig - amelyek nagyon változatosak, - úgy suhannak, mint Han Solo a Falconnal fénysebességen! Az egyetlen gátló tényező a futamok során az üzemanyag, erre oda kell figyelni, s időben kitérni a depóba (a tankolás automatikusan indul). Grafikailag a TOP GEAR tökéletes. A pályák változatosak, a tereptárgyak - fák, bokrok, kövek, táblák, felsorolni is lehetetlen - életszerű hangulatot kölcsönöznek. A sutff egyetlen hibája, hogy túl gyors, így 5-6 futam után pihentetni kell szemünket! Természetesen egyszerre ketten is versenyezhetnk, ez ám az igazi móka! Testvéreknek, nagycsaládoknak, rajongóknak ideális!



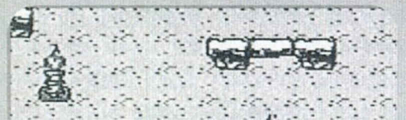
GAME BOY

Aki emlékszik az Amigán létező PANZA KICK BOXING-ra, az biztosan meglepve látja, hogy a játék GB verziója szinte megszólalásig hasonlít rá. A BEST OF THE BEST-CHAMPIONSHIP KARATE-ban a világ legjobb harcosaival vehetjük fel a versenyt, edzőteremben fejleszthetjük tudásunkat, és ha elég ügyesek



vagyunk, még a ranglista élére is kerülhetünk. Verekedéseink során figuránk az ütéseknek és rúgásoknak több mint 14 fajtáját produkálhatja, csúcs grafikával és sprite animációval.

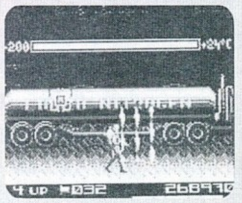
A "platform" játékok kedvelőit célozta meg az amerikai T. HQ cég, az ATTACK OF THE KILLER TOMATOES-szal. Dr. Gangrene, az őrült tudós gyilkos paradicsomokat nevelt, a világ meghódítása céljából. Kilenc szinten gyárthatjuk a paradicsom-juice-t, gördeszkázva (SELECT), kardokat dobálva (START) és érett parik tetejére ugrálva. A játékban rengeteg akció, pont és bonus gyűjtögetés, nameg jópár rejtett szoba is található (fatörzsek, szemeteskukák, ki tudja mit rejtetek ?). A KT grafikája átlagos, de azt hiszem ez a stílus nem is követel ennél jobbat. Azon játékosoknak ajánlom, akik az



amatőr szinten már túljutottak és a komoly kihívásokat nyújtó stuffokat vadásszák.

Az immáron legendássá vált TERMINATOR 2 játéktermi automata babérjaira pályázik a T2-THE ARCADE GAME. Veszett grafikájú stuffot köszönhetünk az LJN cégnek, akik ezúttal tényleg kitettek magukért. A film cselekményeit követő játékban többek között OP.WOLF stílusú lövöldözős pályákon kell Terminátorokat, energia tornyokat, űrhajókat szétlőnünk és bombáznunk, de nem hiányoznak a szintek végéről a fő ellenfelek sem. A T2 grafikája szuper, a scroll kellemes, az akció folyamatosan frenetikus, mindenkinek bátran ajánlom ! Sohasem hittem volna, hogy ez lehetséges !

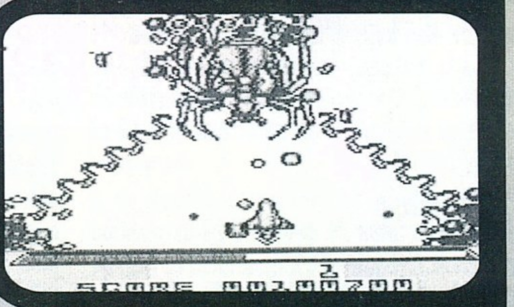




A MINDSCAPE összehozta a XENON 2 GB verzióját ! Az eredeti Amiga játék 100 %-os konverzióját tudhatják magukénak a GB tulajdonosok, az összes ellenséggel, főgonosszal, és a teljes fegyver-arzenállal együtt. Természetesen nem hiányzik a polipfejű boltos sem, akitől jó pénzért mindent megkapunk. Az 5 pályás, választható nehézségű játék az eddig GB-on megjelent legszebb Shoot'em-up-nak számít (tökéletes, változatos grafika, az eredeti muzsika), minden magára valamit is adó GB-osnak meg kell vennie !

A 80-as évek közepén, amikor a C64 még szupersztárnak számított, jelent meg a játéktermekben a DIG-DUG nevű játék. Nem tudom miért, de kedvencem lett a mafla főszereplő, a pumpával felszerelkezett kissrác, ahogyan vadul durrogtatja szét ellenfeleit. Örömmel vettem tehát kézbe a NAMCO legújabb konverzióját, ami ismét csak 100 %-osan sikerült. Az eredeti játék inkább stílusos, mint gyönyörű grafikáját visszaadó stuffban minden megvan, ami egy jó ügyességi játékhoz kell. Földalatti járatokat áskálva kell a pályán szétszórt ellenfeleket kinyírni vagy felpumpálni, vagy a sokkal elegánsabb "kőráejtéses" módszert alkalmazni. A cég jóvoltából megismerkedhetünk a játék újabb verziójával is (NEW DIG-DUG), amelyben pályánként három kulcsot kell összeszednünk a kijárati ajtó nyitásához. Itt az ellen-lufik mindig újra jönnek, és minden tizedik szint után egy fő ellenfelet kell egy bomba lepumpálásával kipukkantani. A grafika és a zene inkább aranyos, mint szép, de azért a DIG-DUG így is ott van a szeren.

A mostanában újra tetőző Csillagok Háborúja hullám második tagja az EMPIRE STRIKES BACK. A film cselekményeit hűen követő játék azoknak készült, akik már kellő tudást szereztek a GB nyüstölése közben, ugyanis ennek a komplex akció-kaland anyagnak a végigviteléhez nem elég ismerni a filmet, küzdeni is tudni kell ! Kezdetben egy Tauntaun hátán lovagolva kell felfedeznünk a Hoth bolygó jeges barlangjait, lézerkardot és életerőt szerezve. A Hószörnyek kiirtása és egy-két ál-fal lebontása után a Hósiklóba



ugrunk, és heveny támadást intézünk a Birodalmi Lépegetők ellen. Ezek után már csak a Dagobah rendszer szörnyei, egy baró Jedi tréning és a Han-Leila duó megmentése a cél. Hepiendként pedig párbajozni kell a Sith fekete lovagjával, Darth Vaderrel. A grafika első osztályú, minden haladónak ajánlom!



MARTIN

WANTED

TOTAL ECLIPSE

"Öreg játék nem vén játék." Ez a találó szlogen illik leginkább a Wanted rovat stílusához, ugyanis olyan, régebben megjelent C64-es játékok teljes leírását olvashatjátok benne, amik "szakállas" mivoltuk ellenére is népszerűek. Félreértések elkerülése végett NEM vállalkozhatunk arra, hogy leellenőrizzük, vajon megjelent-e már valaha, valahol leírás az itt közölt játékokról. Mi csak az olvasói kéréseket vesszük figyelembe, és az elmúlt hónapokban legtöbben a Total Eclipse leírását kérték. Az 1988-ban megjelent slágert vettem tehát nagyító alá és egy komplett végigjátszást készítettem, bravúros térképekkel kiegészítve.

Melegen süt le a nyári nap sugára, a kis kétfedeles repcsi pilótájára. A száraz levegőtől elbódulva alig látunk ki a fejünkből, mikor a messzeségben egy piramis sziluettje bukkan fel. Megdörzsöljük a szemünket, biztos csak káprázat, amit látunk. Valóban, mintha egyre halványodna a kép. De nem! Jézusom!!!

Sajgó csontokkal és kínzó fejfájással ébredünk, ki tudja hány órás eszméletlenségből. Amint körbenézünk, rögtön magunkhoz térünk: mellettünk a valósággá vált hatalmas piramis és lábainál repülőnk roncsai. Most mihez kezdjünk? Legfőbb a nyugalom megőrzése, nem szabad pánikba esni. Mi lenne, ha bekukucskálnánk a piramis belsejébe, ha már úgy is itt terpeszkedik mellettünk?! Persze nem kell elsietni a dolgot, először járjuk körbe a többezer éves gúlát és a második bejáraton menjünk be a belsejébe. A szemközti vastag ajtót egy lövéssel nyissuk ki, majd trappoljunk vissza az első bejárathoz. (Nem volt hiábavaló ez a kis kitérő, de erre majd később visszatérek.) Itt tankoljunk fel vízzel és gyűjtsük be az első Ankh-ot, majd másszunk át a 19-es szobába.

Emitt vegyük fel a kincset, lőjünk rá a ládikóra és a feltáruló átjárón a 20-as szobába toppanunk. Nyissuk fel a kincsesládát és vegyük magunkhoz a tartalmát, majd nyomjuk meg a "H"-t és kússzunk az akadály alatt át a 15-ös terembe. A szemközti nyílba lőjünk bele, mire kiíródik a "Match made 1" felirat és feltárul a 14-es szobába vezető titkos ajtó. Ezután ha a szemben lévő kék ajtóba belelövünk, eltűnik az előtte húzódó akadály, és nyugodtan félretolhatjuk a szemközti nyílászárót, ami az illúziópincét rejti maga mögött. Ebbe a terembe belépve 9 szobácskával találjuk szembe magunkat. A kijárat az "F"-fel jelzettben van.

A szabadba kijutva járjuk körbe az építményt és lőjük le a csontot. Megjelenik a "Match made 3a" felirat és a 31-es szobába vezető két ajtó közül az egyik eltűnik. A 25-ös szoba apró falat, csak egy Ankh-ot kell a lépcső alól előhalásznunk (a "H" betű segítségével). Az út a 24-es terembe vezet, ahol a csőbe belelőve leesik a földre a kincsesládikó. Dézsmáljuk meg a tartalmát, majd nyomuljunk északra. A szomszédos szobában (19) a kék pallón találjuk magunkat, ami tovább vezet a 14-es helyiségbe. A 13-asban lőjünk a szemre, mire megjelenik a "Match made 2a" üzenet, és a 18-as terembe vezető ajtó feltárul.

Lépegessünk át a medencén, majd haladjunk át a titkos ajtón keresztül a 9-es szobába, ahonnan a lépcsőn át a 10-es terembe toppanunk. A lila függönyök mögött egy ajtó bújik meg, amin átgyalogolva az 5-ös szobában találjuk magunkat. Itt fussunk végig a párkányon, a lépcső alatt másszunk be az Ankh-ért ("H"), majd a 10, 9, 14, 19-es szobákon keresztül nyargaljunk vissza a 24-esbe. Ha itt leszaladunk a lépcsőn és belelövünk a kék falba, a 19-es szobában találjuk magunkat. Innen lépcsőzzünk át a 18-asba, ahol komoly zsákmány vár ránk: a negyedik Ankh és egy halom kincs. A titkos ajtón át a 32-es terembe toppanunk (a helyes érték 48 Cubits), ahol próbálkozzunk az Ankh-kal a kötélre lőni.

Elérkeztünk a játék talán legkritikusabb részéhez. Ajánlatos most a játékállást kimenteni, mert kemény dió következik. A 22-es szobában (nevezhetnénk akár a 22-es csapdájának is) a lépcső alatt egy palló kezdődik, ami átnyúlik a 17-es szobába és átvezet a 12-esbe. Ezen kell NAGYON FINOM mozdulatokkal átevickélni. (A mozdulatok fokozatait állítsuk a minimumra). Ha sikerrel vettük a próbatételt, akkor a 12-es szoba déli lépcsőjén állunk. Most a gyorsaság lesz fontos: nagy léptekkel rohanjunk be a nyugati lépcső alá, mert a plafonról mérgezett nyilak hullanak. A lépcső alatt nyomjuk be az ajtót, ami a 11-es szobába vezet, majd innen menjünk át a 16-osba. A ládikák itt garmadával teremnek, ezért itt kiélhetjük kapzsiságunkat, majd távozzunk angolosan a 21-es helyiségbe.

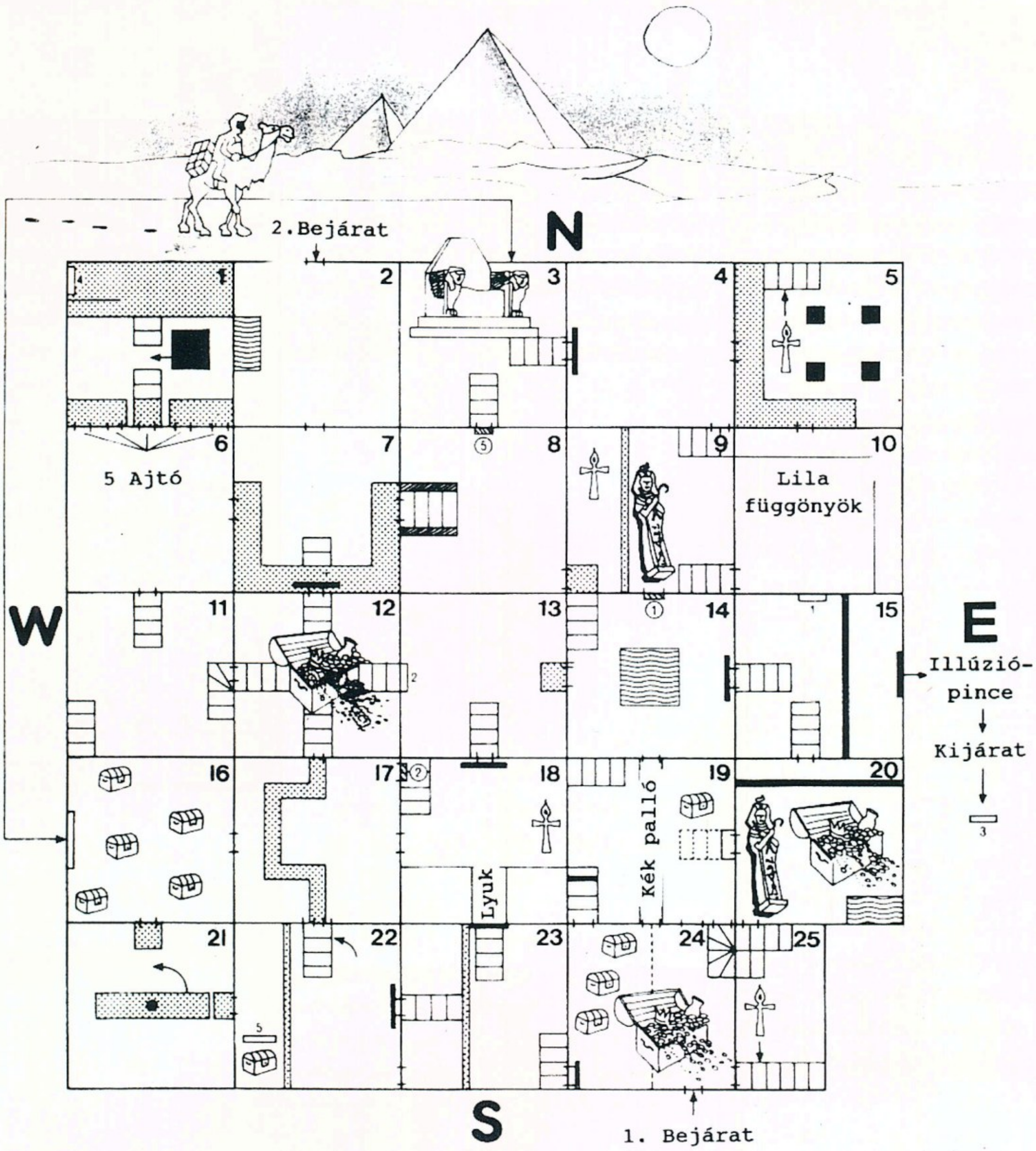
Kukkancsunk be a szobába, forduljunk a másik ajtó felé és lőjünk bele a pallóba, mire az elfordul és így fel tudunk rá mászni. A közepéig elszaladva forduljunk ismét meg és lőjünk ismét bele a pallóba. Miután átfordult velünk, nyugodtan besétálhatunk a 22-es szobába. Itt lőjünk bele a ládába és máris olvashatjuk a "Match made 5" feliratot, ami azt jelzi, hogy a 24-es szoba ajtaja felnyílik és az ottani akadály eltűnik. Menjünk gyorsan fel a lépcsőn, majd a 18-as és 19-es szobán keresztül szaladjunk a bejárathoz, mivel eddigre a vízkészletünk alaposan megcsappanhatott. Miután feltankoltunk, a 19-18-32-22-21-16 útvonalon térjünk vissza a 11-es terembe.

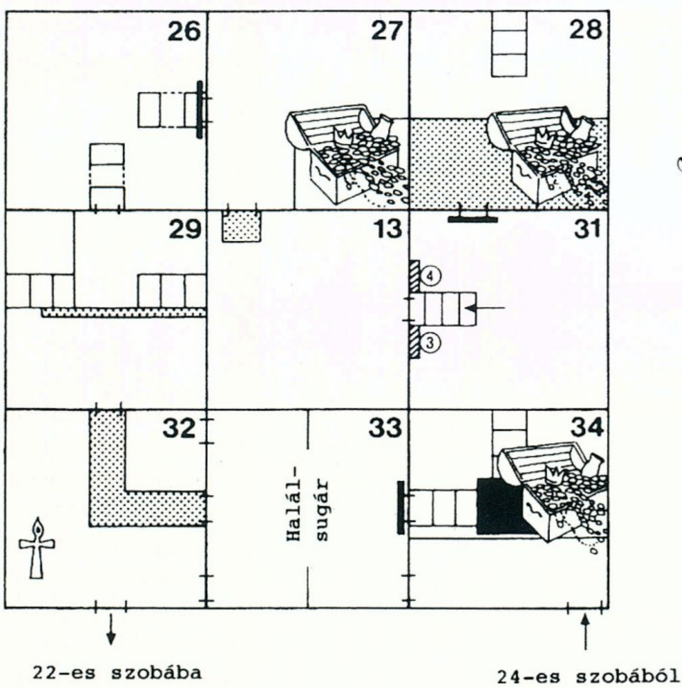
A múmia mögött található a feljárat a 6-os szobába. Öt ajtóval kerülünk szembe; válasszuk jobbról a másodikat. Az első kis helyiségben, amelybe betoppanunk, forduljunk jobbra és fussunk át az ajtón. A szoba közepén állunk most, ahol egy lépcső állja utunkat. Ha lemegyünk rajta, akkor egy kék tömbbe ütközünk, amit félre tudunk tolni és ezután fel tudunk jutni a másik oldalra. Szaladjunk át az ajtón (ez valójában a 6-os szoba alatti üres helyiségbe vezet), majd lőjünk a szemközti oldalon lévő kék falba, mire feltárul a kijárat a 7-es szoba irányába. Milyen jó, hogy a játék legelején kinyitottuk az ajtót, ami ebbe a szobába nyílik! Most nyugodtan kisétálhatunk rajta a 2-es terembe, s onnan a szabadba.

Trappoljunk el az első bejárathoz, majd a 19-18-32-22-21 útvonalon jussunk el a 16-os szobába. A fali képbe nyugodtan beleszaladhatunk, és csodák csodája: a 3-as számú szobában találjuk magunkat! A csodálkozásból felocsudva sétáljunk át a 8-as és a 25-ös szobán keresztül a 26-osba. Lőjünk a déli felső ajtóra, mire elporlad a kék barikád és megjelenik egy lépcső, amin a 29-es terembe jutunk. Ugorjunk át az akadályon és slisszoljunk át az ajtón, mire a 32-es szobában egy pallón találjuk magunkat. Egyensúlyozzunk rajta végig a 33-as szobába. Vigyázat! Egy halálsugár állja el az utat, amit csak a földön csúszva ("H") és egy Ankh feláldozásával tudunk kikerülni és máris a 34-es szobába toppanunk. Gyalogoljunk le a lépcsőn és nyugodt szívvel essünk be a lyukba, ugyanis sértetlenül érkezünk a 19-es terembe. A végső menet előtt menjünk még a kijárathoz és töltsük fel vizesbutykosainkat.

A már ismert gyalogút következik: 19-18-32-22-21-16-3-8-9. A 9-es szobában essünk le és vegyük fel az Ankh-ot. Ha meglőjük az összekötő falat, akkor eltűnik és a 14-es szobában egy kék palló jelenik meg helyette. Gyors egymásutánban 24-19-18-32-22-16-11-6-1. Most már végre átfuthatunk azon a hídon, ami a tömb eltolásakor keletkezett. Ha a függöny mögötti egyiptomi fejet meglőjük, megjelenik a várva várt "Match made 4" felirat. Ismét egy hosszabb bolyongás következik a 6-11-16-3-8-26-29-32-33-34-es szobákon keresztül. A 31-es terembe érkezve fussunk fel a lépcsőn és lépjünk be a Shabraken Chamberbe (72 Cubits). Itt adjuk le az összegyűjtött Ankh-okat, majd Shabraken Chamber, 84 Cubits: az ereklyetartó mögött fussunk, mivel ott védettek vagyunk a mérgezett nyilak ellen. Következik az igazság pillanata: lőjünk bele egy nagyot az ereklyetartóba és... És gyönyörködjünk a megnyerésben.

Zolee



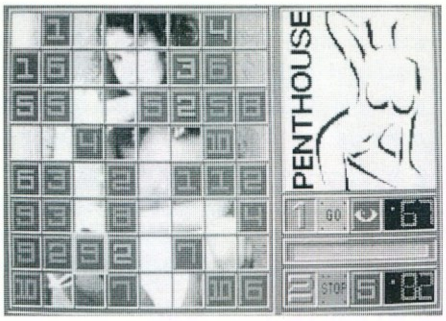


= Múmia
= Lépcső
= Ankh
= Kincs
= Ládikó
= Víz
1-34 = Szobaszám
= Akadály (csak Ankh-al nyitható)
= Ajtók
= Match made
= Make the match
= Titkos ajtók

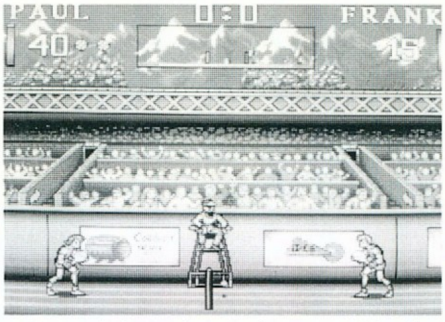
ÉR o K I 9 d

AMIGA

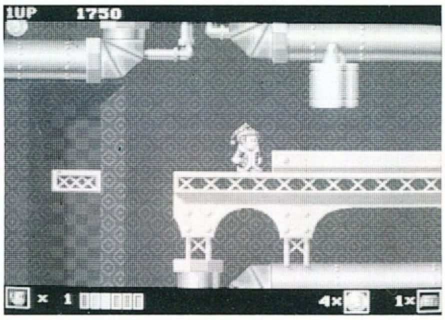
Ezt a ziccert nem hagyhatom ki! Mivel az egész szám merő erőtikát sugároz, nem tehetem meg, hogy nem elsőként említem a **Penthouse Hot Numbers** című alkotást (kiadója a **Blue Byte**), amely szintén nem mentes a fülledtségtől. Érdekes párosítás: logikai anyag, pucér nőkkel illusztrálva. A legendás LOGO-ban már elsült egyszer az ötlet, és osztatlan sikert aratott, amire minden esélye megvan az utódnak is. A játékszabály pofonegyszerű: adott egy számozott kockákkal telipakolt négyzetháló. A zöld színnel jelölt kockákon olvasható számok pozitívak, a piros színüek pedig negatívak. A játékosok egymás után szednek le kockákat a tábláról, az egyikük csak a vízszintes sorokból, a másik csak a függőleges oszlopokból. A kövek mögött természetesen kellemetes hölgyek mutogatják kibuggyanó bájaikat. Egy menet addig tart, amíg az összes kő el nem fogy, vagy az egyik játékos nem tud honnan kockát leszedni. Ekkor az jut tovább, akinek magasabb a pontszáma. Ne feledkezzünk bele túlságosan az elénk táruló látványba, hanem inkább négy-öt lépéssel próbáljunk előre gondolkozni. Nem mindig az a jobb megoldás, ami első pillanatra annak látszik. Nem az nyeri meg a háborút, aki több csatát nyer.



A vérpezsdítő erotika után lazítás képpen egy kis tenisz. Már említettük valaha, hogy az **Idea** kemény fába vágta a fejszéjét, amikor egy új típusú tenisz programozásába kezdtek. Mostanra elkészült a produkció **Smash!** címmel, és véleményem szerint nagy durranás. Miután beállítottuk a szokásos menüpontokat (irányítás, játékosok száma, talaj minősége, az ellenfél erőssége, stb), irány a salak. Nagy meglepetésre, nem az eddig megszokott felülnézeti, vagy 45 fokos rálátású kép jelenik meg, hanem egy sajátos oldalnézeti síkból követhetjük az eseményeket. Mivel nem fér el egy képernyőn a teljes pálya, ezért felül egy kicsinyített képen láthatjuk ellenfelünk helyzetét is. Az irányítás először szokatlan, de később maximálisan bele lehet jönni. Érdemes a szervát felugorva (!) elvégezni, igazi akrobatikus mozdulatokra képes ezáltal emberünk. A bíró digitalizált szavai és a digitalizált pattogás hangok pedig igazi tenisz hangulatot varázsolnak a szobánkba.



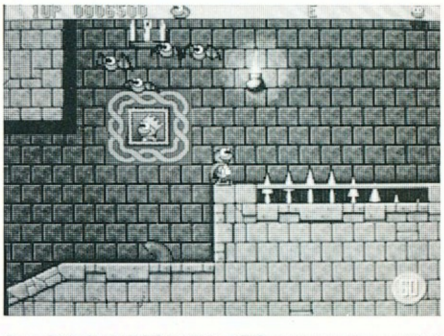
Egy vérbeli ugrabugra jelent meg **Woodys World** címmel a **Vision** gondozásában. A "vérbeli" jelző azt jelenti, hogy se több, se kevesebb, mint bármelyik stílusbeli társa. Aranyos a figura, sok a felvehető ikon, hosszúak a pályák, számtalan buktatót rejt a játék. Keressük meg az elvarázsolt labirintusban a kijárat feliratú ajtót, ami a pálya végét jelöli. Ha más jelzésű szobákra akadunk, akkor is nyugodtan nyissunk be rajtuk. Van ahová persze csak megfelelő öltözetben engednek be (pl. uralkodó szobája: belépés csak koronában). Minden bónuszt kapkodjunk magunkhoz, mert egyesek varázserőt, sérthetetlenséget rejtenek. Az apró ellenségeket fejükre ugorva nyiffanthatjuk ki. Jó mászkálást!

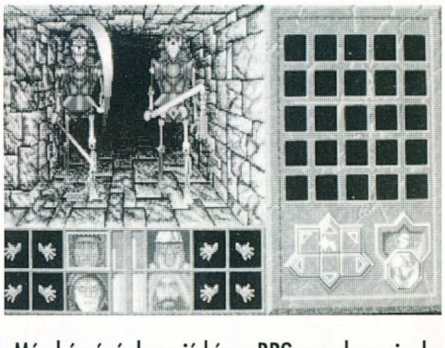


Marhajó! Ekkora ötlet régen pattant ki programozó agyából, mint az **Unsensible Soccer (Sensible Software)** esetében. Ki látott már olyat, hogy almák és narancsok cselezgetnek a zöld gyepen?! Aki még nem, az most csodát láthat. Olyan fürgén és röhögtetően gurulnak, csúszkálnak, vetődnek, hogy alig hittem a szememnek, hogy ilyet is lehet kreálni. A kapus körték ágaskodásai pedig egyszerűen felejthetetlenek. Sajnos csak egy menetet lehet játszani vele, de az 5 perc fetrengés. Ezt ki ne hagyd!



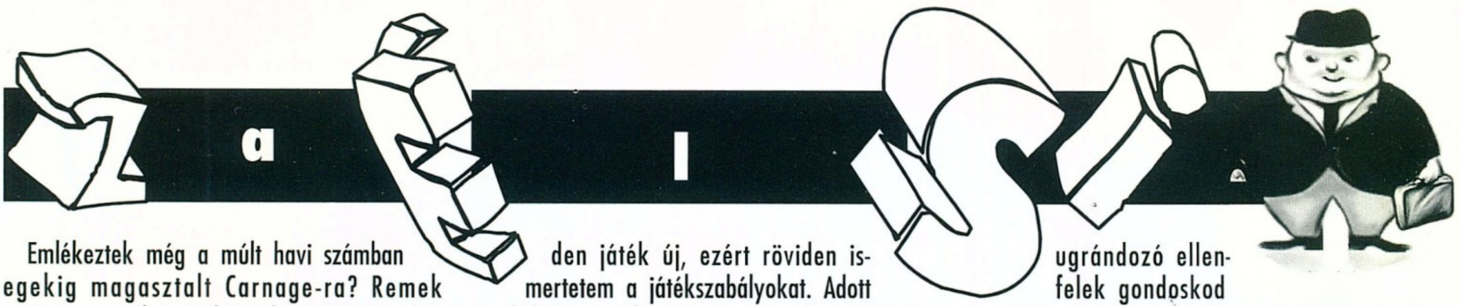
Ismét egy régebben már megemlített újdonság következik. Elkövetője a **Team 17**, a címe pedig **Superfrog.** Bombasztikus a brekusz, nagyon eltalált figura. A program jellege szerint mászkálós, avagy jelen esetben repdesősnek is mondhatnám, mivel békánk úgy szálldos a térben, hogy alig lehet megfékezni. Ez egyébként egy apró fogyatékossága az anyagnak: túl sebesre sikerült a figura mozgatása, ami csak súlyos véráldozatok után szokható meg úgy-ahogy. A kincsek és apró gyümölcsök gyűjtögetése nem egyszerű, mert igen kellemetlen ellenfelek és akadályok tarkítják a játékteret. Vigyázni kell a kiálló, a hegyes, a forró, a mozgó, az álló micsodákra, egyszóval mindenre. Csak erős idegzetűeknek ajánlott!



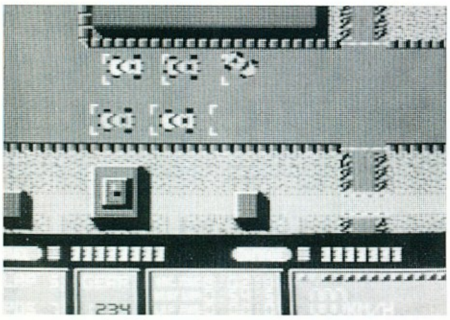


Még búcsúzóul egy jó hír az RPG szerelmeseinek: megjelent az Abandoned Places II. Mint a mellékelt kép is bemutatja, félelmetesebb és kalandosabb, mint az első rész volt. A programozók nyilatkozata szerint minden eddigi hibát kiküszöböltek, tehát kalandra fel! Egyenlőre csak egy képet mutatunk be róla, a leírás a következő számok valamelyikében olvasható majd.

Zolee

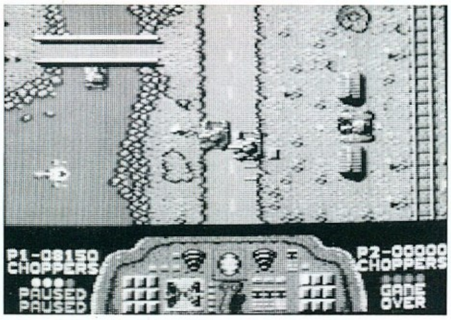


Emlékeztek még a múlt havi számban egekig magasztalt Carnage-ra? Remek autóverseny volt, még ha mákszemnyi is volt a kocsink, jól el lehetett száguldozni vele egy darabig. Most egy újabb mütyűr jelent meg a színen, de sajnos nyomába sem ér az elődnek. A címe **No Limit**. Az alkotók megnagyobbították a felülnézetből látható autókat, de egyúttal elnagyolták a grafikát és az irányítás kidolgozását is. Ez olyanformán jelentkezik, hogy alig irányítható az autó, ha pedig az útmenti patkánák ütközik, akkor úgy pattog, mint egy gumilabda. Természetesen az úton elszórt olajfoltok és szemetek hasonló hatással vannak járgányunkra. A pályát keresztező vonat egész jól sikerült, érdemes tehát elővigyázatosan megközelíteni az átjárót. A számítógépes ellenfelek közepesen erősek, nem kell annyit szenvedni velük, hogy magunk alá gyűrjük őket. A végső konklúzió: csak gyűjtőknek!

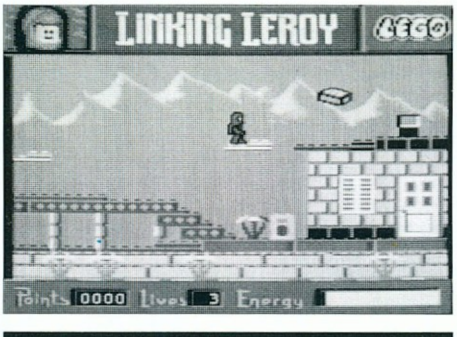


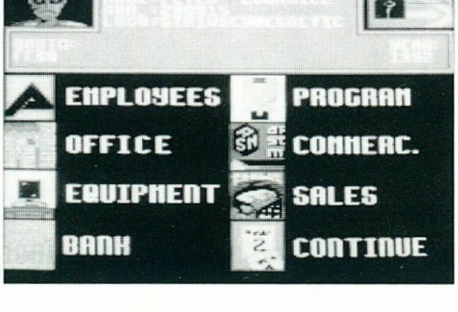
Annál inkább ajánlom mindekinek, aki szereti a színvonalas shoot'em up-okat, hogy kaparintsa meg a **Gladiators** nevű anyagot. Mivel az apró játékok korát éljük, nem csoda, hogy ez is csak egy file. Viszont példaértékű, mert bemutatja, hogy nem kell egy programnak két oldalasnak lenni ahhoz, hogy egy-két órát elbabráljon vele az ember. Minden izeg-mozog a képernyőn, színkavalkád veszi körül apró helikopterünket, változatos mozgásrutin jellemzi ellenfeleinket. Természetesen nincs más dolgunk, mint szétlőni mindent, ami él és mozog. Okos gondolat a pályák több részre való osztása, hiszen így, ha meghalunk, nem kell teljesen előről kezdenünk a szenvedést, hanem csak az adott szint elejére rak vissza a játék. Egyedüli hátránya, hogy nem túl változatos a pályák háttere, ami hosszabb idő után eléggé unalmassá válhat. Ennek ellenére mindenkinek merem ajánlani.

Ha emlékeim nem csalnak, úgy 8 éve volt nagy szám a hazai árkádokban (azaz inkább lebujokban) egy Frogger nevű játék. Azóta teljesen kiment a köztudatból, ezért én is örömmel vettem kézbe a régi szép időkre emlékezve a **Frogger '93** nevű anyagot. Mivel egy csecsemőnek minden játék új, ezért röviden ismertetem a játékszabályokat. Adott egy béka, egy zsúfolt úttest, egy úszó farönkökkel és teknősökkel teli folyó és hat kunyhó. Induljunk el békánkkal az úttesten keresztül, ügyesen kerülgetve az autókat, majd a folyópartról vessük magunkat egy farönk vagy teknős hátára, és ugrabugráljunk át a kunyhók valamelyikébe. Ha mind a hat üreget megtöltöttük békával, következik a nehezebb szint, gyorsabb autókkal száguldozó fadarabokkal és folyton-folyvást alábukó teknőcökkel. A grafika nem egy Michelangelo freskó, de funkcióját maximálisan betölti. Aki ismerte az eredetit, az azért játszik vele majd szívesen, aki pedig nem, az meg azért.



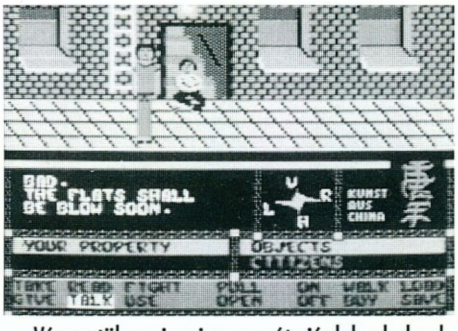
Bizonyára mindenkinek volt LEGO-s korszaka, amikor alig lehetett az ágyba taszigálni, mert annyira imádott a kis figurákkal játszani, építkezni, alkotni. Valószínüleg ennek a korosztálynak készült a **Linking Leroy** című programocska, ami akár tisztán propaganda anyagnak is felfogható. Az aprótermetű Leroy egy elvarázsolt birodalomba csöppen, ahol megszámlálhatatlan elemből felépített LEGO házikók, hidacskák, autók, és egyéb épületek veszik körül. Gonoszan ugrándozó ellenfelek gondoskodnak arról, hogy nehogy unatkozzon. Feladatunk, hogy az elszórtan heverő LEGO darabkákból egy járgányt eszkábáljunk, amivel elhagyhatjuk ezt a furcsa társadalmat. Természetesen nagyon gügye az anyag, a négy-ötéves rajongóknak ajánlom csak, mert az idősebbek idegrángást kaphatnak tőle.





Manapság a vállalkozások korát éljük, ami az alábbi példa szerint megfertőzte a programozókat is. Megjelent egy **Software manager** című program, ami nem halálosan komoly hangvételű ugyan, de mégis csak ízig-vérig menedzser. Sajátos témát dolgoz fel: a vállalkozásunk software-előállítással és értékesítéssel foglalkozik. Minden benne van, ami szem-szájnak ingere. Alkalmazottakat vehetünk fel (programozókat, grafikusokat, zeneszerzőket) természetesen minden géptípusra. Új iroda berendezése, hitelek felvétele, programfejlesztés, reklámozás sem hiányzik természetesen a játékból. Ellenőrizhetjük eladásainkat, bevételeinket, raktárkészletünket, már ahogy ez ebben a stílusban szokás. A grafikai is jó, a kezelhetőség is áttekinthető, a hangulat is megfelelő; mi kellhet még?

C-64



Végezetül egy igazi csemegét ajánlok a kalandjátékok szerelmeseinek. 1993 tájékán ritkaság számba megy, hogy C64-re egy teljes lemezes kalandozás jelenik meg. Chinese Art címmel mégis megjelent egy "jégtörő". Az 576 KByte régi olvasói már olvashattak egy hasonló projektről, Dirty név alatt. Ez is hasonló színvonalú és kivitelezésű. Alul látható a szöveges menü, amiben minden szükséges szó (talk, read, open, fight, ...) benne foglaltatik, felette egy inventory, egy iránymeghatározási ikon, a szövegmező illetve maga a színhely képe. Figuránk mozog is, azaz eljátsza a neki adott utasítást. Mivel lapzártakor érkezett, még nem tudtunk belekezdeni a végigjátszásába, de ígérem, hogy a közeljövőben egy teljes leírást olvashattok lapjainkon.

Zolee

WHALE'S VOYAGE

Egy rakás ócskavas, az egész átkozott hajó egy rakás ócskavas - tajtékzott ész nélkül a mérnök. Azt ugyan ő és 3 barátja is sejtette, hogy azért a nem túl sok pénzért, amit nagy nehezen sikerült összekaparniuk, nem fognak egy luxushajót kapni, de a látvány, amit az ütött-kopott teherhajó nyújtott, egyszerűen túl sok volt. Végül persze belenyugodtak a dologba, hiszen aki önerejéből akar bolygóközi kereskedő lenni, az eleinte ne válogasson, hanem örüljön, hogy egyáltalán telik a pénzéből valamilyen hajóra. Vagy legalábbis valami hajóra emlékeztető akármire...

Persze, miután a kis társaság jobban megvizsgálta az újonnan vett teherhajót, némileg rezignáltan vette tudomásul, hogy a helyzet nem olyan rossz, mint amilyennek elsőre látszott. Sokkal rosszabb... A hajón ugyanis a többé-kevésbé működőképes, régi hajtóművön kívül semmi sem volt. Se lézer, se pajzs, se mélyhűtött raktér, se légköri repülő, se semmi. Ez annál is kellemetlenebb, mivel a 6 bolygóból álló naprendszert polgárháború fenyegeti, mert a lázadók és a kíméletlen központi vezetés egyre nyíltabban csap össze, úgyhogy nem egy életbiztosítás ilyen környezetben tök fegyvertelenül hajókázni. A kalózoktól és egyéb kétes elemektől egyenlőre persze biztonságban van a kis csapat, ugyanis ezek a harcias fickók jelentenének veszélyt, ha a Whale (így hívják ugyanis a hajót) kimerészkedne az űrállomásról. Ehhez azonban üzemanyag is kellene. Az üzemanyaghoz meg pénz. Pénz viszont nincs. Hiába no, azért a kereskedők élete se habostorta...

Nagyjából ezzel a bevezetővel indulhatna az osztrák NEO-nak nevezet cég (hallott már valaki róla?) tudomásom szerint ez idáig első és egyetlen játéka, a Whale's Voyage. Az első pillantás, amit a programra vetettem, némileg felkavart, ugyanis jól megtermett a kicsike, írd és mondd: 7 lemez hosszú! Ez még ebben a műfajban is nagyon sok (legalábbis nekem). Az írók mindenesetre nagyon ügyesen ötvözték a játékban a stratégiai, a manager és a kaland elemeket, remélem még sok ilyen jellegű program fog megjelenni tőlük. A WV grafikailag és zeneileg is rendkívül precízen és profin kidolgozott, az iszonyatosan hosszú töltögetésektől viszont még a legharcedzettebb játékosok is a plafonra fognak mászni. Azt hiszem, ennyi bevezető után akár rá is térhetnék a játék részletes leírására (na ez sem lesz egy rövid mulatság).

A KARAKTEREK ELKÉSZÍTÉSE

A játékban, hasonlóan a legtöbb kalandprogramhoz, nem előre megadott személyeket kell irányítanunk, hanem csapatunkat saját magunk készíthetjük el. Itt aztán mindenki kiélheti alkotó fantáziáját, csapatunkban ugyanis lehetnek emberek, idegen lények, pszionikusok, fejvadászok, katonák, orvosok, vegyészek, sőt, kellően elfajzott játékosok még ember-idegen hibridet is kreálhatnak. Legelső dolgunk mindenesetre az legyen, hogy készítsük el a kis négytagú társaságunkat (Charakter erstellen). Az egész procedúra a szülők kiválasztásával kezdődik. A szülők nagyban befolyásolják a karakter alaptulajdonságait, így aztán nem mindegy, hogy kit kivel pároztatunk (az ideális párokra rövid kísérletezés után rá lehet jönni, erre nem is térek ki külön). Második lépcsőfok a gyerek elkeresztelése (er- fiú, sie- lány), majd a különböző tulajdonságait vehetjük szemügyre. A Mutationsrate alatt láthatjuk a karakter mutációjának mértékét, ez a mérték adja meg, hogy mennyivel tudjuk növelni az alaptulajdonságokat (joy v. cursor jobbra). Most, hogy az alaptulajdonságokat kialakítottuk, az iskolázottságát kell meghatároznunk. Mindegyik karakter két iskolát végezhet el, az első iskola csak bizonyos tulajdonságokat fejleszt, a második viszont már a karakter osztályát határozza meg. Sok iskolába csak akkor vesznek föl, ha egy vagy több tulajdonságunk elég magas.

Általános iskolák

- **Allgemeine Grundschule**: normál suli, nincsenek különösebb követelmények, de nem is ér túl sokat (mint az életben...).
- **Space Education Camp**: magas egészség (Health) kell hozzá, jól fejleszti a testi adottságainkat (erő, egészség).
- **Militar Grundschule**: katonai iskola, magas erő kell, egyébként itt is a fizikai tulajdonságaink javulnak.
- **Keine**: nekem ez a legszimpatikusabb iskola, mivel az a lényege, hogy nincs iskola. Ezt választva karakterünk ugyanis gyerekkora legnagyobb részét az utcán tölti, alapkövetelmény nincs, leginkább az intelligenciát (IQ) és az erőt (Strenght) növeli.
- **Cybertech Mental School**: itt képzik ki a legtehetségesebb pszionikusokat, feltétlenül szükséges a nagy mentális erő (Mental Energy).
- **Nagikamura Gakko**: ez valami nagyon elit iskola lehet, ugyanis csak nagyon magas IQ-val veszik fel a karakterünket, itt egyébként a szellemi tulajdonságokat növelik.

Felső iskolák

- **Militarakademie**: akár a Militar Grundschule, innen egyébként katonaként kerül ki a karakterünk.
- **Hoodson Medicine Scool**: egy orvosnak alapvető követelmény ennek az iskolának az elvégzése, csak komoly mentális erővel lehet bekerülni.
- **Araner Klosterschule**: elég érdekes hely, itt valami "araner" lesz a karakterünkből, elsődleges követelmény a magas fizikai és mentális erő.
- **Psi Science Institut**: itt a mentális erőt lehet elég jól tuningolni, karakterünkből ugyanis pszionikust faragnak itt.
- **Chemia Universitat**: ebben a roppant gyanús intézményben vegyészt csinálnak a jobb sorsra érdemes karakterünkből.
- **Kopfgeldjager Vereinig**: fejvadászok céhe, magas erő és egészség kell ide.

Miután az iskoláztatást letudtuk, megkapjuk a karakter osztályát. A katonák (Soldat) és fejvadászok (Kopgeldjag) a fizikai harcban nagyon jók, viszont egyáltalán nincsenek mentális képességeik. Az orvos (Arzt) nem jeleskedik igazán a harcban, viszont nagyon jó gyógyító képességei nélkülözhetetlenné teszik. A vegyész amolyan töltelékfigura, mindenhez ért egy kicsit, de semmiben sem jó igazán. A pszionikus (Psioniker) a mentális harc specialistája, akárcsak az araner, viszont ez utóbbi ért a fizikai harchoz is. Ezeken az általános jellemvonásokon kívül, osztálytól függően a karakterek egész sor különleges vonással rendelkezhetnek. Sajnos, az induló karakterek csak egy ilyen speciális képességgel rendelkeznek, csak a szintlépésekkor választhatnak egy újat is.

Automatisches Nachladen einschalten: automatikus tárcsere; Scanneri: az automapet scrollozhatjuk; Angewählten Gegner: ellenfél azonosítása; Spuren suchen: nyomkövetés; Gegenstand schatzen: tárgy felbecslés. Falle auslegen: csapdakészítés; Fallen suchen: csapdakeresés; Ehrlichkeit einer Person: egy személy becsületességének a megállapítása; Waffen identifizieren: fegyver azonosítása; Computer manipulieren: számítógép manipulálása; Angewählte Person einschüchtern: megfélemlítés; Wunden heilen: gyógyítás; Charakter wiederbeleben: halott feltámasztása; Angewählte Person lahmen: ellenfél megbénítása; Angewählte Person entwaffnen: ellenfél lefegyverzése; Angewählte Person hypnotisieren: hipnotizálás; Charakter entgiften: méreg semlegesítése; Bewußtlosigkeit heilen: ájulás, öntudatlanság gyógyítása; Essenz identifizieren: folyadék azonosítása.

Azt hiszem, ennyi információ alapján már senkinek sem fog gondot okozni egy ütőképes csapat összeállítása. Ha már megvan a csapat, a Spiel beginnen-nel kezdhetjük el a játékot.

A VÁROSOK

A városokban a már jól ismert 3D perspektívában bolyonghatunk, kellemes újítás viszont a bal felső sarokban található automap, aminek köszönhetően nem kell szerencsétlen játékosnak négyzetméternyi térképek megrajzolásával szenvednie. Az szintén jó ötlet volt a szerzőktől, hogy különböző tárgyakat vehetünk (iránytűt, Raumscanner-t stb.), amik még inkább megkönnyítik a tájékozódást (ezeket, ha éppen aktívak, az automap alatti kis négyzetekben láthatjuk). A képernyő alsó részén láthatjuk csapatunk felállását, a betűk jelölik, hogy ki mit csinál éppen (mondjuk ajtónyitó, ajtózáró, vicceket mesél a járókelőknek, meg hasonló marhaságok). Ezeknek egyébként nincs különösebb jelentőségük a játékban, szerintem az írók egyszerűen bonyolítani akarták az amúgy is nagyon összetett játékot. A kis piros ikonok jelzik a karakter osztályát, a zöld csík mutatja a fizikai, a kék pedig a mentális erejét. Ha a fizikai erő valami sajnálatos esemény folytán (lézertűz, túlterheltség, méreg vagy valami hasonló kedvesség) 0-ra redukálódik, a karakter beadja a kulcsot (egy feltámasztás úgy 30 - 1000 credit, úgyhogy az első dolgunk legyen, hogy az orvosunkat felszereljük ilyen képességgel). A cursor le + enter gombokkal egy kis piros keretet hívhatunk elő, ezzel balról jobbra a következő cselekvéseket hajthatjuk végre:

1. Speciális akciók, például teleportálás a hajónkra (mindig aktív), a kórházban gyógyítás, az eltévedt kislány felvétele, az öreg felsegítése stb.

2. Itt állíthatjuk be, hogy az illető mit csináljon mászkálás közben (nem fontos).

3. Ezzel az opcióval egy almenübe kerülünk, itt a következő opciók közül választhatunk: Diese Position untersuchen: a közvetlen környezetünk átvizsgálása, általában nem hoz semmi eredményt; Gegenstand nehmen: tárgy felvétele, általában a boltokban kell használni, a megvásárolt cucc ugyanis nem kerül automatikusan hozzánk, hanem el kell venni a pultról; Gegenstand weglegen: tárgy eldobása, a kiválasztott tárgyat letesszük arra a pozícióra, ahol éppen állunk (egy helyen egyszerre maximum 8 tárgy lehet letéve); Gegenstand untersuchen: tárgy részletes megvizsgálása, általában hasznos, ugyanis kapunk egy leírást a tárgy rendeltetéséről (sajnos német nyelven, úgyhogy egy német - magyar szótár erősen ajánlott a játékhoz). Gegenstand verwenden: tárgy használata, egyszerre csak egy fegyvert használhatunk (sárga keret jelöli), egyéb szerkentyűkből akár egyszerre többet is használhatunk; Person anwählen: személy kiválasztása. A karakter mindig az így kiválasztott személlyel fog beszélgetni, azt fogja megtámadni stb; Gegenstand einer angewählten Person geben: tárgy átadása valakinek (nem csapattagnak).

4. Speciális képességek használata vagy támadás (angreifen).

5. Itt láthatjuk, hogy mennyi tapasztalati pontja van a karakternek és még mennyi hiányzik a következő szintig.

6. Infók a karakter tulajdonságairól, nem lényegesek.

AZ ŰRBÁZISOK

Az űrbázison zajlik a kereskedelmi élet, itt tudunk árukat eladni és venni, hajónkat felszerelni és még sok egyebet. Az ESC-vel hívhatjuk el az I/O menüt, itt tudunk tölteni, menteni, illetve kilépni a játékból. Alul a következő ikonok közül válogathatunk, balról jobbra:

1. Vásárlás. A sold out felirattal jelölt áruk már elfogytak, a többinél a "verfü" mellett láthatjuk, hogy mennyi van a bázison, a "besit" mellett pedig, hogy a hajónkon mennyi van az árucikkből. A "frei" mutatja a szabad rakterünket, a "preis" az árat, a "credit" pedig a készpénzünket.

2. Eladás.

3. Modernizálás. Itt lehet a kezdetben elég romos állapotban lévő hajónkat különböző felszerelésekkel modernizálni (persze elég borsos árak vannak), ezekre majd még később visszatérek. Egyébként a harcban megsérült felszereléseket is itt lehet kijavítani.

4. Célbolygó kiválasztása és ugrás. A Planet wählen opcióval adhatjuk meg űrhajónk új célját. A bal oldalon lévő információs kártyán a "fuel us" mellett láthatjuk, hogy mennyi üzemanyagba fog kerülni az út, a "fuel av"-nél pedig, hogy mennyi van a hajónkban. Ha már vettünk economy scannert, akkor itt még megnézhetjük a célbolygó vételi és eladási árait minden egyes termékre (ennek az előnyeit azt hiszem, nem is kell ecsetelnem). Miután kiválasztottuk a célbolygót és elég üzemanyagunk van a távolság megtételéhez, kiadhatjuk a kilövési parancsot (Whale starten).

5. Leszállás a bolygóra. Ha van légköri repülőgépünk, repkedhetünk és bányászkodhatunk egy kicsit, egyébként rögtön a városba kerülünk (a rögtön nem szó szerint értendő, ugyanis a program különös előszeretettel kéri ilyenkor a különböző sorszámú lemezeket, úgyhogy az a legbiztosabb, ha elővesszünk egy könyvet és elkezdjük olvasni, hogy ne unjuk magunkat halálra a hosszú töltögetés alatt).

6. Telefonálás. Csak akkor tudjuk használni, ha már kaptunk valakitől egy telefonszámot.

FELSZERELÉSEK

Sprit: üzemanyag; Vehető: mindenhol, ára: 1 credit/1 egység;
Economy scanner: vehető: Castrán, ára: 35 - 625 cr. Már volt róla szó, ezzel a szerkezettel nézhetjük meg egy másik bolygó vételi és eladási árait. Ez legyen az első befektetésünk, mivel ennek az okos kis szerkentyűnek a birtokában rövid idő alatt óriási pénzekre tehetünk szert.
Extra engine: különleges hajtómű, vehető: Castrán, Sky Boulvardon, ára: 374 - 954 cr., 368 - 376 cr.
Több mint a duplájára emeli az űrcsatákban a hajó mozgáspontjait, úgyhogy ha már van elég pénzünk, nyugodtan vegyük meg (ártani nem árthat). Bottom gun: alsó lézerágyú, vehető: Castrán, ára: 321 - 520 cr.
Csatákban szinte nélkülözhetetlen, ha nélküle indulunk harcba, már rég rossz, úgyhogy ne sajnáljuk rá a pénzt.
Firepower WX1: Növeli a tűzerőt, jó ha van, de azért nem létfontosságú. Vehető: Castrán, Arborison ára: 81 - 053 cr., 83 - 895 cr.
Planet glider: légköri repülő, vehető: Castrán, Lapison, Inoidon, ára: 200 - 395 cr., 221 - 485 cr., 203 - 910 cr.
A bányászathoz nélkülözhetetlen, egyébként nincs túl sok haszna.
Cargoraum: Vásárolható: Arborison, ára: 138 - 285 cr. Kétszeresére növeli a rakodóteret, úgyhogy akár kétszer akkora hasznot is hozhat egy út, mint amit mondjuk normál rakodótérrel hozna.
Extra tank: vehető: Arborison, Inoidon, Ira: 106 - 020, 104 - 124 cr. Megduplázza a magunkkal vihető üzemanyagot, hosszabb utaknál hasznos lehet.
Intercooler: vehető: Arborison, ára: 258 - 125 cr. Mélyhűtő, nagyon fontos, mivel amíg nem vettük meg, a romlandó áruk (pl. étel, növények stb.) útközben tönkremennek.
Back shield: hátsó pajzs. vehető: Arborison, Lapison, ára: 285 - 785, 305 - 157 cr. Csatában növeli a páncélzatunkat, úgyhogy nem árt bel le minél hamarabb venni egyet.
Mineral scanner, vehető: Lapison ára: 40 - 572 cr. Bányászathoz kell, még lesz róla szó később.
Mining device: bányagép vehető: Lapison, Nedaxon, ára: 113 - 204 cr., 107 - 816 cr. Bányászathoz kell, nem árt, ha veszünk hozzá egy mineral scannert is.
Glider locator: vehető: Lapison, Nedaxon ára: 9254 cr., 8816 cr. A légköri repülő pontos helyzetét határozhatjuk meg vele.
Top gun: felső lézerágyú vehető: Sky Boulvardon, ára: 315 - 000 cr. Akár az alsó lézerágyú
War calculator: harci számítógép vehető: Sky Boulvardon, ára: 113 - 752 cr. Jópofa szerkezet, lejátsza helyettünk a csatákat (méghozzá egész jól). Ha már unjuk az állandó kalóztámadásokat, vegyünk egyet, így sok időt takaríthatunk meg.
Fuel optimizer: vehető: Sky Boulvardon, ára: 39 - 376 cr. Az üzemanyagfogyasztást csökkenthetjük vele, úgyhogy nem árt egyet minél hamarabb beszerezni.

Front shield: vehető: Nedaxon, Inoidon, ára: 253 - 128 cr., 244 - 692 cr. akár a back shield.
Enemy identify: vehető: Nedaxon, Inoidon ára: 32 - 816 cr., 31 - 724 cr. Az ellenséges hajókat azonosíthatjuk vele csata közben.
Firepower EX.2: vehető: Inoidon, ára: 118 - 724 cr. A Firepower EX1 továbbfejlesztett változata, ezzel már nagyon durvákat lövöldözünk.

ŰRCSATA

űrcsata általában a békésen hajókázó kereskedők és a kalózok között szokott kitörni. Persze azért attól nem kell tartanunk, hogy lépten-nyomon kalózokba botlunk, ez általában akkor szokott bekövetkezni, ha éppen fegyvert szállítunk vagy nagyon sok pénz van a hajón. A radioaktív anyagokat és élelmiszert szállító teherhajókat például kifejezetten ritkán zargatják. Ha van harci számítógép a hajónkon, az enterrel automatikusan lejátszhatjuk a csatát, a megszállott stratégák persze manuálisan is lemészárolhatják a szegény kalózokat (cursor le). Rövid töltögetés után bejelentkezik a négyzethálós taktikai térkép, ami sajnos, olyan primitívre sikeredett, hogy kár is rá szót vesztegetni. Az alsó irányító ikonok balról jobbra:

1.~ Előre mozgás, 2 pontba kerül. 2.~ Balra forgás, 1 pont. 3.~ Jobbra forgás, 1 pont. 4.~ Tüzelés, 2 pont. 5.~ Pajzsokat bekapcsolni, 3 pont. Az adott körre nő a páncélzat, de jelentősen csökken a manőverező képességünk is. 6.~ Ellenség azonosítása, én addig mindössze kétféle kalózhajóval találkoztam (egyik se túl erős). 7.~ Megadás, ezt az opciót még sohasem használtam. 8.~ Kör vége. A jobb alsó sarokban láthatjuk a megmaradt mozgáspontjainkat, illetve páncélzatun-kat, ha ez utóbbi 0-ra csökken, a hajónk felrobban. A harci taktikákat most nem részletezem, mert egy tisztességesen felfegyverzett hajóval szinte bármit csinálhatunk, a végén úgy is mi kerülünk ki a csatából győztesen.

BÁNYÁSZAT

A játékban nemcsak kereskedhetünk, hanem mi is termelhetünk ki értékes érceket és egyéb nyersanya-gokat. Ehhez persze szükségünk van egy léköri repülőgépre, egy bányagépre és egy mineral scannerre. Ha minden együtt van, akár neki is állhatunk bányászkodni. Először is le kell szállnunk a bolygóra, majd repülőgépünkkel nekiláthatunk a bolygó felderítéséhez. Az alsó ikonok balról jobbra:

1.~ Felderítőgép irányítása. 2.~ Az alattunk évő terület átvizsgálása csak akkor lehetséges, ha van a hajónkon mineral scanner. 3.~ Kitermelés. 4.~ A hajó koordinátái. 5.~ Teleportálás a városba.

A bányászat szerintem nem igazán éri meg, ugyanis túl sok ideig kell kutatni az értékes kőzetek után, de aki már nagyon unja a kereskedést, az elszórakozhat vele ideig-óráig.

TIPPEK AZ INDULÁSHOZ

A játék elején egy fitying nélkül állunk a Castra űrbázisán. Teleportáljunk le a városba, majd térképezzük föl a várost automap-pel. Ha már mindenhol jártunk, menjünk Greg Morgenthez és beszélgessünk vele egy kicsit. Sétáljunk föl-le az üzletek mentén, amíg kiabálást nem hallunk egy sikátorból, ahol éppen két helyi nehézfiú rabol ki egy öregembert. A támadókat nyugodt szívvel verjük agyon, majd segítsük fel az öregembert. Ezután sétáljunk el Greg ajtajához, s vegyük föl az eltévedt kislányt és vigyük el a fegyverboltba. Itt adjuk vissza a kislányt az apjának, aki hirtelen felindulásában egy nagy halom fegyvert vág hozzánk. Ha ezeket eladogatjuk, máris van elég alaptőként ahhoz, hogy elkezdhessünk kereskedni.

A játék végcélja tulajdonképpen a polgárháború megakadályozása, amit csak bolygóról bolygóra mászkálva, küldetéseket megoldva tudunk elérni. Persze, kellő anyagi háttérrel és jó felszereléssel lényegesen megkönnyíthetjük dolgunkat, úgyhogy nem árt a kereskedéssel is törődni. Mint arra már a bevezetőben is utaltam, nekem nagyon tetszik a játék. A készítők nemcsak a grafikára és hangra fordítottak nagy figyelmet, hanem a kaland és stratégiai elemek egyensúlyát is jól eltalálták. Igazi sikerprogram! Neked se tudok mást tanácsolni, mint hogy minél gyorsabban szerezd meg.

T. J.

THE CHAOS ENGINE

Valamikor a múlt században egy, az idővel, térrel és kezdetleges computerekkel kísérletező tudós létrehozott egy bizarr gépezetet. Bár a gép igen primitív volt, mégis hihetetlenül erőssé vált, s tulajdon megalkotója ellen fordult. A gép ereje elszabadult, hogy megrontsa az időt, s a matériát. A káosz fellege ereszkedett le a földre. Emberek és állatok kiéhezett fenevadakká váltak. Az eredmény hamarosan mindenki előtt világossá vált. Hat kemény kötésű zsoldos azonban felajánlotta, hogy jó pénzért megtisztítja a terepet...



A Bitmap Brothers nem tartozik azok közé a cégek közé, ahonnan futószalagon jönnek ki a legjobb játékprogramok. Ámde, ahogy a közmondás is tartja: jó munkához idő kell. Hát bizony, ahogy végignézünk ezen a Chaos Engine-nen, rögtön megérthetjük, miért is kellett rá várnunk. Első ránézésre láthatjuk: ez egy profi módon kigondolt s kivitelezett program. Igaz ugyan, hogy végül is csak egy primitív mászkálós-lövöldözős játékról van szó, de hát kérem, ez annyira szép, hogy aki nem is rajong igazán ezért a stílusért, az is első látásra beleszeret. Hogy mi is ennek a titka? Azt hiszem, erre könnyű megadni a választ: a gyönyörű grafika, a szép tiszta hanghatások, beszédek és zenék, a tökéletes játszhatóság, a remek szórakozást nyújtó két játékos üzemmód, s ez mind egyben, egy tökéletes egészet alkot. Hát, kell még ennél több?

A játék lényege egyébként roppant egyszerű: felülnézetből látható pályákon kell két emberünkkel a kijáratot megkeresni. Ennek érdekében a pályákon található „oszlopokat" kilőve kulcsokat tudunk aktivizálni, amelyket felvéve pedig ösvényeket tudunk nyitni.

Mielőtt elkezdenénk a játékot először is választanunk kell, hogy egyedül plusz egy gépi játékossal, vagy ketten akarjuk a játékot játszani. Ezután password-t adhatunk meg, mivel a játékban minden főbb pálya után majd kódot fogunk kapni. Ha azonban ilyenünk még nincs, indítsunk egy új játékot. Ezután a hat jelentkező közül kell kiválasztani az irányítani kívánt két harcost. Természetesen minden harcosnak más a tulajdonsága:

KATONA

Sokoldalú fickó. Teljesen őrült, semmit sem élvez jobban, mint a kísérletezést egy gusztustalan fegyvergyűjteménnyel.

ÚTONÁLLÓ

Egy újabb sokoldalú tehetség, aki egy torokmetsző bandita ráadásul.

GENTLEMAN

Egy szikár, ügyes karakter. Kétségkívül jól öltözött pasas. Amit nem bír erővel, megcsinálja ésszel.

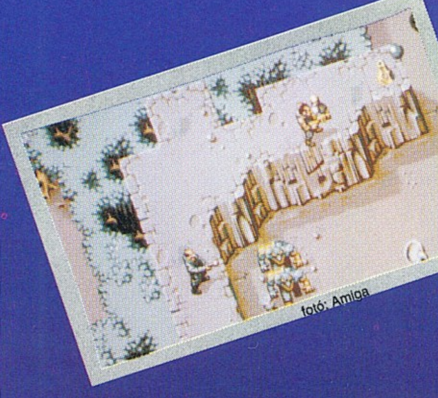






NAPSZÁMOS
A hat karakter közül a legerősebb. Jó harcos nehéz fegyverzettel. Igaz hogy csak kevés speciális fegyvere van, mégis nagyon tud pusztítani.
ORGYILKOS
Amikor jelentkezett erre a munkára, valószínűleg a Napszámos bátyjának nézhették. Az Orgyilkos hatalmas, nagy ember, egy kicsit ostoba, de nagyon erős.
PRÉDIKÁTOR
A legbölcsebb karakter az összes közül. Azonban mikor isten az ő oldalán áll, vigyázz, mert önfejű természete kiszámíthatatlan.
Hőseinket tehát 4 veszélyes ellenségekkel teli fő pályán, az Erdőn, a Műhelyeken, a Palotán s végül a Pincékben kell végigvezetnünk. Ezek kisebb pályákra vannak osztva. Minden pálya után kapunk egy kis statisztikát a teljesítményünkről, minden második pálya után pedig a felvett pénzekért vásárolni tudunk. Itt a plusz életektől (Extra Life) kezdve a speciális tárgyakig mindent vehetünk, csak a pénzünk mennyisége szab határt. A spéci tárgyak használatához egyébként Special Power-re van szükségünk. Ilyen tárgy nemcsak fegyver lehet, hanem lehet mondjuk térkép is. Ezeket a tárgyakat a játék közben a tűz folyamatos nyomvatartásával tudjuk használni. (Persze, csak ha van Special Powerünk.) Pénzért a tulajdonságainkat is tudjuk javítani, melyek a következők:
Skill - tapasztalat, ügyesség
Health - egészség
Speed - gyorsaság
Wisdom - bölcsesség
Vásárláskor végül, de nem utolsó sorban még a fegyverünk tűzerejét is növelhetjük (Weapon Power-Up).
Ha végigküzdöttük magunkat a játékon, a negyedik pálya végén megtalálhatjuk a „káosz gépet", amit természetesen meg kell semmisítenünk. Ha ezzel is végeztünk, ami nem túl könnyű (na persze nem örökélettel), befejezésül kiszabadítjuk a gép alkotóját a saját teremtménye karmai közül, s ezzel a küldetésünket teljesítettük. Ezek után már nem is marad más hátra, minthogy gratuláljunk magunknak a teljesítményünkért, a Bitmap Brothers-nek meg azért, hogy egy ilyen kitűnő programmal játszhattunk.

Vári Zoltán


fotó: Amiga

ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	100%	-	-
hang \ zene	100%	-	-
játszhatóság	100%	-	-
összesen	100%	-	-



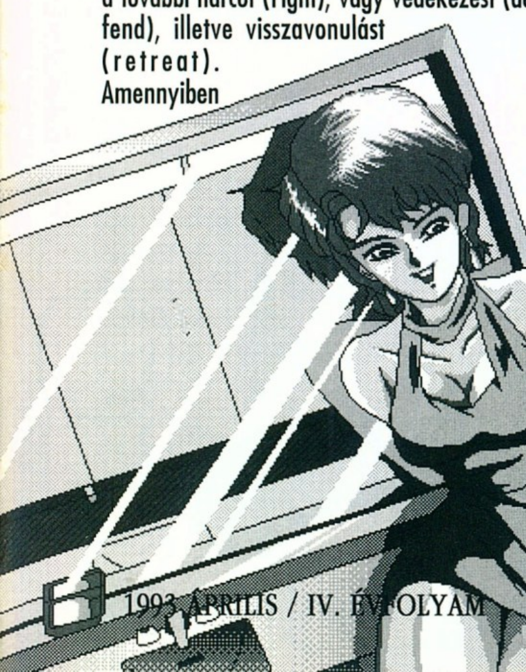
COBRA MISSION



Eléggé szigorúan cenzúrázzák a számítógépes játékok tematikáját, ezért kissé meglepődtem amikor a COBRA MISSION-t betöltöttem. Igaz felhívják a figyelmet, arra hogy az "alvilági élet brutalitása és meztelensége" miatt csak nagykorúak ajánlott, de ez senkit sem gátol meg abban, hogy megnyomja a "c" billentyűt. Persze nem kell "véresen" komolyan venni az intelmet. Egy klasszul elkészített AD&D-ben több a brutalitás, a "szexképeket" pedig japán stílusban rajzolták, így inkább egy rajzfilmhez hasonlít, bár a hölgyek elég lengén öltözöttek. Ezzel együtt, aki ért egy kicsit angolul, s le tudja fordítani a szövegeket, az felér egy pornónovella elolvasásával. Na de lássuk a medvét!

A játék első blikkre nem valami bizalomgerjesztő: a városrészekben való mászkálás engem a 64-es időkre emlékeztetett... na de meg lehet szokni. Merőben más a helyzet a harcokkal, illetve ha valakivel találkozunk, beszélünk vagy du...málunk. Ilyenkor a klassz japán stílusú, nagy felbontású 256 színű képekkel találkozunk. A zene irtó klassz (egy kicsit játéktermi a hangulata), a hanghatásokról is ugyanezt tudnám elmondani. Az irányítás: erre egy kicsit részletesebben szeretnék kitérni. A játék indításánál három ponttal találkozhatunk: new game - új játék; restore games - játékállás visszatöltése; back to dos - kilépés dosba. Amennyiben új játékot kezdünk, végigszemlélhetjük ahogy JR (azaz mi, de a setup-ban át is nevezhetjük) megérkezik a Cobra citybe, Faythe-hez. Útközben egy kis baleset is ér minket KR leáll a hídon bámészkodni (ugyanis van ott egy távcső, mely épp egy nudistatelep felé néz), s közben elkapja őt 3 nehézfiú, akik vámot követelnek a hídon való átkelésért. Persze pénzünk nincs, tehát marad a pisztoly. A bunyózást nem különösebben nehéz irányítani. A harc lényege hogy a képen megjelenő arcon fegyverünk képével őrülten clickelgessünk, illetve az esc-vel (vagy jobb egérgombbal) beléphetünk az alsó menübe, ahol választhatjuk a további harcot (Fight), vagy védekezést (defend), illetve visszavonulást (retreat). Amennyiben az "item"-re clickelünk, kiválaszthatjuk, hogy fegyvert akarunk cserélni (weapon), vagy valami tárgyat kívánunk használni (pl vitamax egészségtablettát, M-80 gránátot, stb). Ha nem harc közben clickelünk a jobb gombbal (vagy esc), egy nagyobb menübe találjuk magunkat: Phone, azaz telefonálni. Ezt csakis Faythe otthonából használhatjuk, mégpedig felhívhatjuk a játék közben összeszedett barátnőinket, s NO COMMENT. A setupban beállíthatjuk a neveket (a mi és barátnőnk, illetve a főgonosz nevét), a zenét kapcsolgathatjuk ki-be, illetve a hangokat. Ugyan-csak itt, a setupban állíthatjuk a scroll sebességét, az üzenetek kiírásánál történő vára-kozást. A Quit- load - save pontok gondolom egyértelműek. A Status-al nézhetjük meg karaktereink tulajdonságát, hogy hány pont kell még a következő szinthez, milyen az öltözetünk, fegyverünk, képességeink. Utoljára hagytam a legnagyobb menüpontot, a Item-et. Itt az Invertoryval megleshetjük tárgyainkat, a Clothing-al öltözéket cserélhetünk, a Weaponnal fegyvert, s a Use Item-el pedig egy tárgyat használhatunk (például regenerálót), de itt nézhetjük meg a szexképeinket is. Huhh, most már a kezelés végefelé tartunk. Gondolom tapasztalt játékosaink sejtik már, hogy nem egy egyszerű kalandjátékkal van dolgunk. A CM magán viseli a szerepjáték jegyeit is (mint pl a "level"-eket, HP-t), de a sztorija egy igencsak modern RPG lehetne. Még néhány lényeges dolog: a képernyő szélén van feltüntetve, hogy Cobra city melyik részén járunk, illetve játékosaink neve, HP-ja, szintje, pénze.

Mivel az ilyen játékokról szinte lehetetlen teljes leírást készíteni, csak a főbb helyszíneket írom le, ha valaki elakad nyugodtan belepillanthat, hová is kell mennie. Mielőtt belevágnék a történetbe, előrebocsátok a kezelésre és leírásra néhány örök szabályt: ha nem akaródzik az történni, aminek kéne a leírás szerint, ugorjunk el a helyi bárba, s beszélgessünk el mindenkivel többször is! Ezen kívül még vannak a városban boltok, ahol adhatunk-vehetünk kedvünkre. Mindenesetre mindenki készüljön a rengeteg bunyóra, amik az utcán zajlanak, sok szövegre, és nőre! Tehát valahol ott tartottunk, hogy felugrunk barátnőnkhöz, aki elpanaszolja, hogy eltűnt Donna, a barátnője a keleti városrészben az R&R kutatólaborban. A hidat lerombolták, átjutni egyelőre nem tudunk. Ha felkeressük a nagy szürke épületet, ott munkát kaphatunk. Ez előnyös, mert kapunk egy térképet a központi városrészről, s felhúzva a kifutó fiúk piros sapkáját, bemehetünk a kliensekhez, akiknek csomagot szállítunk, s elbeszélgethetünk velük érdekes dolgokról. Ez egyébként a Ny-i városrészre is igaz. Keressük fel a polgármestert, aki elpanaszolja, hogy nem tudják rendbehozni a hidat, mert nem jár a vonat déli városrészbe, ahonnan embereket és anyagot lehetne szállítani, mivel a vasúti mérnök eltűnt. Menjünk be a bárba, ahol egy-két pletykát hallhatunk a Club 10-ről, azaz a leánykereskedelemmel foglakozó kis maffiáról. Keressük fel a vasutat: megtudjuk, hogy a mérnök a lányát keresi a nyugati városrészben, de még nem jött vissza. Persze a dolgok nem mennek olyan egyszerűen: a nyugati részbe vezető sorompót lezárták, s nem tudni kinél van a kulcs. Természetesen ebben is a Club 10 üzemeltetője a ludas... Keressük fel a klubot, de egyelőre hőseink nem hajlandók bemenni. Menjünk el ismét a kocsmába, s kérdezősködjünk, majd ismét keressük fel a bűntanyát. Most már jobb a helyzet, legalább hajlandók belépni, de nem engednek beljebb, arra hivatkozva, hogy nincs ott a főnök. Keveredjünk el ismét a bárba, ahol megtudjuk, hogy Tracker a klub vezetője és nála van a sorompó kulcsa. A klubba visszatérve ő elviszi barátnőnket, s jól átvág bennünket: nem is sejtjük, hogy leánykereskedő... A bárban adnak egy jó ötletet: menjünk be a klubba úgy, mint kifutófiú... Az ötlet jó, s így sikerül is bejutnunk. Most már csak le kell verni Trackert, kiszabadítani Faythet és Steffie-t (akinek telefonálhatunk), s elvenni a sorompó kulcsát. Irány a nyugati város! A mérnököt északon egy parkban találjuk meg, amint elveszett lányát siratja. Persze a lány megkeresése a mi feladatunk. Itt is hasonló módon járjuk el, mint a középső városrészben. Tehát, ha valahol elakadnánk, ugorjunk be a klubba egy kis beszélgetésre. A hely lényege a következő: alkoholtilalom van, s olyan hírek járnak a kocsmában, hogy Mr. Winternél van egy kis dugi áru... Ugorjunk be a szex-shopba,







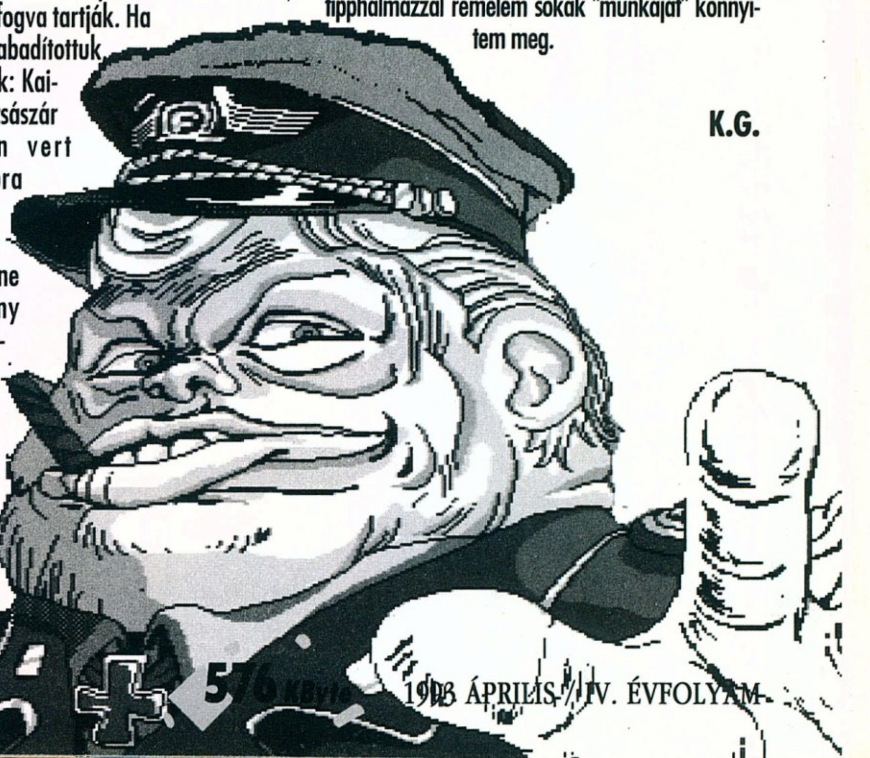


vásároljunk be, majd nézzünk el Winterhez, mint kifutófiú, s amikor beenged a lakásába JR letámadja kérdéseivel, s egy kis alkoholra is lel, amit a helyi szex-shopban szerzett be Winter. Irány a kocsma, majd a shop, ahol a boltos csak annyit mond, ha találunk nála valamit, ami alkohol, oké. Ez egyelőre nem megy, de a bárban egy fickó tanácsára keressük fel a Dowzing klubot, ahol Faythet írassuk be egy leckére, ami arra jó, hogy mindenféle rejtekhelyet fel tud fedezni. Mivel egyedül vagyunk, irány a bár, s kapcsolódjunk ki Dominique-al... Menjünk el Faytheért, s irány ismét a shop. Az egyik szekrény mögött egy rejtekajtót találunk, s mögötte a dugi alkoholt. El is vehetünk belőle egy üveg konyakot, amit vigyünk el a bárban az egyik fickónak, akitől elcsenhetjük a HLC-be (House of Leather Chain- ez egy szado-mazochista klub) szóló kártyáját, amikor részeg. Ebben a városban együtt virágzik a leánykereskedelem a kábítószerrel. Rontsunk be, keressük meg az egyik szőnyeg alatt a zárt szoba kulcsát, s menjünk be. Bent megleljük a mérnök lányát (most már őt is lehet hívni!). Kifelé jövet találkozunk az LHC igazgatójával, akit ha lecsapunk, senki sem állíthat meg a déli városrészig...

Délen katonai korrupció dúl. Keressük meg legelőszőr északon a kis titkárnőt, aki második próbálkozásunkra egy térképet ad a katonai területről. Keressük meg a vén hülye katonát, aki a seregébe invitál, majd irány a bár. Beszélgessünk el mindenkivel, majd keressük fel Melissát a város észak-keleti felén (a bokrok közt kell odamenni), aki információkkal szolgál Donnáról: Kaiser, az alvilág réme rátette kezét a kutatólaborra, s most accoint, egy igen erős kábítószert gyártat ott.. Nézzünk vissza a bárba, ahol az egyik pofa ötletet ad: jussunk be a raktárba, s szerezzünk katonaruhát. Ha evvel meglennénk, menjünk el Mick házába, ami a város északi részén van a vasút mellett, s a kis

ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	-	100%
hang \ zene	-	-	83%
játszhatóság	-	-	92%
összesen	-	-	93%

sráctól kérjük el apja díszcsillagait az egyenruhára. A papa szobájának a kulcsa a szekrényen van (a gyerek mondja). Ha evvel is megvagyunk, keressük fel a rendőrség épületét, ahová már beengednek. Bent találunk egy szobát, ahol Faythe valami titkos járatfélét vél felfedezni, de nem biztos a dolgában. Elmegy tovább kutatni, s mi ismét egyedül maradunk... Irány az itteni bár! Ha megvagyunk, menjünk vissza Faytheért, majd ismét irány a gyanús rendőrségi szoba. Barátnőnk megérez valamit, s meglökve az egyik szekrényt, egy rejtekajtó nyílik meg, ami a katonai bázisra vezet. A bázison nehéz dolgunk lesz: rengeteget kell járkálni, s elég kemény ellenfelekkel is találkozunk. Ha beértünk a bázis belsejébe, üssük le a 4 lovagot, s álljunk rá a piros pöttyökre, s amikor mind a négy fekete lesz, lépjünk rá az egyikre... egy kis robbanás, majd megnyílik egy ajtó előre. Bent a generális vár, néhány lovag társaságában. Egy kis meglepetésben is lesz részünk: itt található a mérnök lánya, akit accoinnal arra kényszerítettek, hogy ellenünk forduljon, de hála istennek Faythenél van egy kis kijózanító, így fogja a lányt, s hazarohan vele. A mi dolgunk már csak legyőzni két lovagot, s végignézni, ahogy a generális magárarántja a gépágyúját, s meghal. Rohanás ki, s menjünk mi is el Faythe lakására. Szegény lány már ott van, s barátnőnk ápolgatja. Ugorjunk el a városházára, s mondjuk el a jó hírt, mire a híd egy-kettő elkészül, s mi indulhatunk Donna elő-kerítésére. A keleti részen virágzik a kábítószergyártás. Nincs sok dolgunk itt, először keressük meg a parti házat, ahol mi is belekóstolhatunk az accoinba, s egy póruljárt fickóval is találkozhatunk, majd szerezzünk be egy meleg téli ruhát az egyik lakostól (4 házba mehetünk be itt, mind a 4 a legfelső vízszintes utcában van), amivel minden gond nélkül bekeveredhetünk a laborba, ahol egy kisebb labirintuson keresztül bejutunk a főterembe, ahol Donnát is fogva tartják. Ha már őt is kiszabadítottuk, jöhet a végjáték: Kaiser, az alvilági császár a temetőben vert tanyát, s Cobra city teljes békéjéhez onnan is ki kellene űznünk... Irány ismét a vasútállomás, most túl megyünk a déli városrészen, egészen a temetőig. Nem lesz





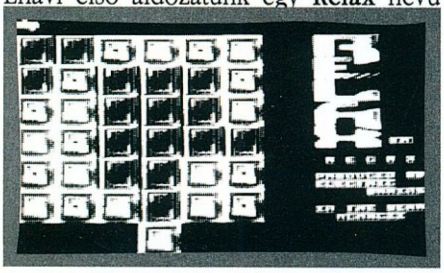
sok agymunkánk, de sok időt fogunk itt eltölteni. Az állomástól nem messze egy házban tartják fogva a polgármestert, először őt szabadítsuk ki, mire elárulja, hogy itt, a temető alatt létezik egy földalatti szervezet, ahová egy szobron keresztül juthatunk le. Keressük meg a szobrot, a földalatti járatban mindenkivel beszélgessünk, akivel lehet, de legfőképpen a vezetővel, aki felhívja a figyelmünket egy emberre, aki valahol a temetőben él (nem lesz nehéz megtalálni), feltétlenül keressük meg, mert van egy rendkívül erős kardja, ami nélkül nem boldogolunk. Kaiser itt a temetőben egy 3 szintes kastélyban tanyázik, ahova kell jutnunk. A járatból nagy nehezen kikeveredve kezünkben Gaia kardjával könnyű lesz leütni a kastély zárját, s bejutni. Bent 4 kristályt kell megkeresnünk, s feltennünk őket egy-egy piramis tetejére, ami 4 lézerfal kikapcsolását jelenti. Ha ez is megvan, simán bejutunk Kaiser nagymesterhez, s "kiüthetjük". Befejezésül végignézhetjük JR és Faythe kirohanását a temetőből, sőt még a nászéjszakába is belepillanthatunk/hallgathatunk...

Kissé rendhagyó ez a leírás, mármint rendhagyóan rövid és tömör. Sok helyszínt nem írtam le, ahol ilyen-olyan tárgyakra tehetünk szert, fotóra, vagy csak egyszerűen valami jó poént hallhatunk. Az igazság a CM-ről rengeteget lehetne írni, de pontról pontra végigvezetve 5-6 oldalt is betöltene, s erre -azt hiszem- semmi szükség. Mindenesetre ezzel a kis tipphalmazzal remélem sokak "munkáját" könnyítem meg.

K.G.

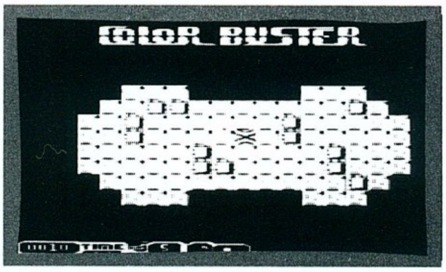
Észbontó

Mindent a C64-es rajongótáborért! Egy hónapi szünet után ismét jelentkezik a legendás rovat, az Észbontó, a csavarosabb eszű rajongók örömére. Ehavi első áldozatunk egy **Relax** nevű



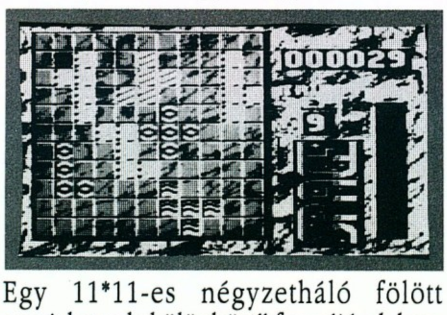
programocska. Az amőba-típusú játékok már a könyökömön jönnek ki, amivel azt hiszem nem vagyok egyedül. Kinézetre ez a program is ilyen jellegű, úgyhogy szinte át is siklottam rajta, mikor felfedeztem némi játszhatóságot benne. Egy 6*6-os mezőn játszhatja két játékos (a gép ellen nem lehet játszani sajnos), a cél pedig az, hogy 4 saját színű kockát függőlegesen vagy vízszintesen egymás mellé tologassunk. A mezőkhöz csak két oldalról férünk hozzá, és innen tudjuk betolni saját kockánkat a játéktérre. Ha már van ott kocka, akkor a sajátunkkal beljebb toljuk azt, és az egész sor/oszlop egy elemmel odébb csúszik. Természetesen ez hatással van az eddig felépített alakzat elhelyezkedésére és egyből felboríthatja/megteremtheti a rendet. Kellemes szellemi fáradságot okoz, úgyhogy érdemes megszerezni, csak röpke 70 blokkos.

Egy magyar újdonsággal folytatódik a sor, a címe **Color Buster**. Egy apró manusszal kell ládákat tologatni úgy (jé, de ismerős ez a motívum...), hogy egymásba csúsztatva az azonos színűeket azok eggyé váljanak, majd ezeket az "egységcsomagokat" a fogszerű ledobónyílásba taszítsuk. Természetesen nem érdemes a pályáról lenézni a mélybe, mert ártalmas az egészségre. Az első néhány pálya pite, de később bedurvul a dolog.



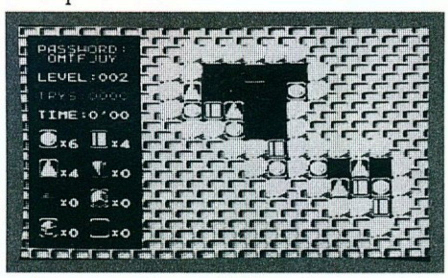
Mintha összebeszéltek volna a **Master Head** és az előbb említett Color Buster alkotói, mivel programjaik úgy hasonlítanak egymásra, mint két tojás. Az előzőben egy hapsival, ebben egy fejecskével kell tologatóst játszani. Amott ládákat, emitt pedig fiókos szekrényeket kell mozgatni a pályán. Hogy egy apró különbség azért legyen a dologban, a Master Head-ben nemcsak össze-vissza, hanem adott helyre kell tologatnunk a komódokat. Természetesen gyakori eset, hogy csak egyféle módon lehet a labirintusrendszerben rendet tenni, ezért minden lépést gondoljunk meg előre, mert egy melléhúzás minden munkánkat elronthatja. Már a kezdő szinttől megizzaszt a játék, ezért annak ellenére, hogy "egy kaptafára készült", mégis merem propagálni. Én másfél órát tologattam a szekrénykéket; lehet hogy nálam nem stimmel valami?!

Matrix néven egy Tetris-gyurma is napvilágot látott a múlt hónapban. Távolról ugyan csak csekély hasonlóságot mutat a nagy elődhöz, de jobban szemügyre véve rájövünk, hogy ez egy táblás tetris.



Egy 11*11-es négyzetháló fölött megjelennek különböző formájú alakzatok, amiknek három féle mintájuk lehet. A feladat az, hogy beforgatva őket a nekünk megfelelő állásba, egy szabadon maradt helyre letegyük őket, ügyelve arra, hogy egy sorban vagy oszlopban összegyűljön 11 egyforma mintájú kocka. Ezek ezután eltűnnek, szabad helyet hagyva a következő alakzatoknak. Adott számú sor, vagy oszlop elporlasztása után felsőbb szintre lépünk, ahol természetesen még amorfabb formákat kell elhelyezgetni a táblán. Ha egyet végképp nem tudunk úgy begyömöszölni, hogy az ne takarjon le a már letett testek közül valamennyit, akkor sincs túl nagy baj, mert 10 lehetőségünk van arra, hogy "takarjunk". Sajnos kinézetre nem egy "szem-szájnak ingere", de a fanatikusak ennek ellenére élvezhetik.

Az összeállítás végére egy bombasztikusnak titulálható anyagot hagytam. **Diamenty** a becsületes neve, stílusát tekintve leginkább a "gravitáció elvét felhasználó tologatós játék" kategóriába sorolható be. A célja konkrétan az, hogy a nehézségi erőt is felhasználva egymás mellé ejtsük-toljuk az ugyanolyan mintájú köveket, amik rögtön el is porladnak. Ez akkor nem is lenne



nehéz, ha párosával fordulnának elő a kavicsok a képernyőn, de a felsőbb szinteken gyakori a 3, sőt 5 darabos összeállítás is. Ilyenkor kell elővenni a sütnivalónkat, és úgy egymás mellé ejteni a köveket, hogy egyszerre 3 tűnjön el, és nehogy páratlanul maradjon egy kőtípus. Vigyázni kell a tornyok legalján lévő elemek lebontására is, mivel ha leomlik az oszlop, olyan láncreakciót indíthat el, ami beláthatatlan következményekkel járhat (például páratlanul marad egy egyedülálló kövecske). A programot pazar grafika és remek hanghatások jellemzik, ami különösen emeli a játék hangulatát.

Zolee

TOPLISTA

PC

1. F-15 III
2. ECO QUEST II
3. COBRA MISSION
4. X-WING
5. SLEEPWALKER
6. ALONE IN THE DARK
7. SHADOW OF THE COMET
8. BATTLE CHESS 4000
9. FORMULA ONE G.P.
10. RINGWORLD

AMIGA

1. CHAOS ENGINE
2. LEMMINGS II
3. B-17
4. WHALE´S VOYAGE
5. STREET FIGHTER II
6. SLEEPWALKER
7. PENTHOUSE HOT NUMBERS
8. LETHAL WEAPON
9. CIVILIZATION
10. FORMULA ONE G.P.

C-64

1. STREET FIGHTER II
2. NICK FALDO GOLF
3. CARNAGE
4. ARNIE 2
5. FIST FIGHTER
6. FIRST SAMURAI
7. CREATURES II
8. RAMPART
9. UGH
10. ELVIRA II

GAMEBOY

1. MARIO LAND 2
2. MEGAMAN III
3. EMPIRE STRIKES BACK
4. JEEP JAMBORE
5. PRINCE OF PERSIA

SUPER NINTENDO

1. SUPER STAR WARS
2. STREET FIGHTER II
3. DRAGON´S LAIR
4. FATAL FURY
5. TINY TOONS

SEGA MEGADRIVE

1. ECO THE DOLPHIN
2. NHLPA HOCKEY ´93
3. DESERT STRIKE
4. STREETS OF RAGE II
5. SONIC 2

Szépjónapot mindenkinek!

Ahogy látjátok múltkori ígéretemnek megfelelően sikerült bebizonyítanom, hogy havonta fog megjelenni ezentúl a rovat, s mi sem jobb bizonyíték erre mint ez az oldal. Az eddigi technikai problémákat sikerült kiküszöbölni, így hát minden hónapban betekinthettek a demók világába egy kicsit. Mostani számunkban is folytatjuk az előzőleg megkezdett rendszert, mivel eddig senki nem reklamált az új ellen, de arra már érkezett elég sok panasz hozzám, hogy miért nem két oldalon hozzuk a demo rovatot? Nos ennek csak az oka, hogy helyhiánnyal küszködünk, így hát ez pillanatnyilag sajnos még nem lehetséges. Na de most már félre a dumával, lássuk a medvét...

Mai első demónk egy német csoporttól az OXYRON-tól származik. Aki egy kicsit is ismeri a C-64 SCENE-t az tudni fogja, hogy ez egy elég patinás név, és jelenleg ők a legaktívabbak a demo SCENE-n. Munkájuk a FANTASIA 3 nevet viseli, és 9 részből áll. Ez a demo lényegében a CHAMELOT partin megnyert COMA LIGHT 8 nevű demójukból kimaradt részeket tartalmazza. Ígéretük szerint a következő COMA LIGHT demójuk a LIGHT+HORIZON partin lesz kiadva, ami forradalmi dolgokat fog tartalmazni a C-64-hez képest. A FANTASIA 3-ban található:







demo rovat

D E M O R O V A T

- **plot scroll 640 plotból**
- **pixel vectorok**
- **FLI plasma (32 karakter széles, 192 rasztersor magas)**
- **fraktálok (4 kép) + zoomer**
- **az ún. AMIGA SILENTS BARS**
- **sinus plots 16,384 plotból**
- **bobscroll 1,536 bobból**
- **FLI fldi scroll**

Sajnos némelyik grafika ront egy kicsit a színvonalon, de még így is egy nagyon jó demo lett belőle, főleg ha figyelembe vesszük, hogy hárman kódolták.

Betalálás: 80%

Mai második áldozatunk egy dán fúzió eredménye, ami a STARION és CONIC csapatok közreműködésével jött létre. Ez a demo szintén kapcsolódik a dániai CAMELOT partihoz, mivel ott adták ki. A program neve TAAGE KAMMERT, szerényebben csak 6 részt tartalmaz. Lássuk, hogy mit is találhatunk benne...

- **Spherical Mathematics (nagyon látványosan kivitelezve)**
- **a híres AMIGA Ray Tracing**
- **a C-64-en még nem látott ún. Bezierspline, realtime természetesen. 16 féle sinus cserélhető a space nyomkodásával.**
- **egy grafikai rész, 3 képet tartalmaz. Mindegyik Boris V. képei alapján készül.**
- **pixel vectorok**

Szerencsére ebben már jóval profibb grafikák vannak és a jól megválasztott zenékkel ez mindenhol jó hatást ér el.

Betalálás: 87%

A harmadik és egyben utolsó demót egy új lengyel csoport a TABOO készítette. A stuff neve PLACE IN SPACE és ez is a megademó kategóriába sorolható. Felépítése hasonlít egy AMIGA demóhoz, mivel autostartos, a részek közben tölt, stb... Az egyetlen negatív dolog, hogy nincsenek valami jó grafikusaik de ezt ellensúlyozza az a valami fantasztikus code, amit beletettek. Lássuk, hogy miről is van szó...

- **fullscreen (bordereken is) csillagrutin 128 csillagból miközben szerényen töltöget is**
- **filled vectorok + zoom, transforming, stb..., innen kilépve töltés közben FLI kép**
- **hires grafikákat tologat be, az üresen maradt helyre 512 dots, újabb FLI kép a loaderben**
- **raytracing, ami Amigáról lett áthozva, 10 fázisban üzemel, 5 színű, alatta sideborder scroll strech-el**
- **káprázatos dot scroll 1,344 dotból, töltés alatt újabb FLI kép jelenik meg**
- **újabb raytracing, kétféle móduszban, 90 másodpercig CALCULATING felirat közben számolgatja**

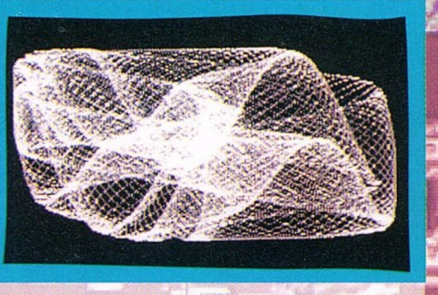
Gondolom ez a rövid kis leírás felkeltette érdeklődéseteket, feltétlenül próbáljátok megszerezni, mivel ez az egyik legjobb demó a kódolást tekintve.

Betalálás: 96%

Ennyi fért mostani számunkba, remélhetőleg legközelebb tudok valami magyar demóval is szolgálni Ciao!

Mr. WAX



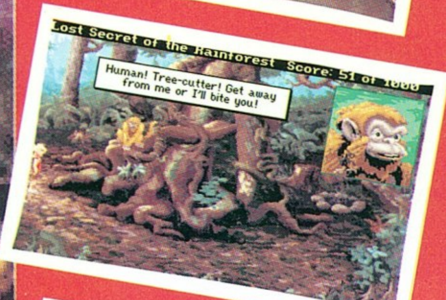




ECO QUEST II

Lost secret of the rainforest













AZ ESŐERDŐ TITKA

Woa!! Végre egy klassz, eredeti, kellemes, csodálatos, fantasztikus...Sierra! Sierráék igen régen adtak ki egy igazi, "örökéletű" kalandjátékot. Itt volt a KQ 6, amely számomra egy kicsit "ámerikásra" sikerült, meglehetősen kevés eredeti ötlettel; az SQ 5 pedig túl könnyű lett, s hiányzott belőle az a "valami plusz". Most végre megérkezett a Ecoquest 2. része. A víz alatti életmentő küldetésünk után irány az esőerdő, az Amazonas vidéke, az erdőirtástól veszélyeztetett élővilág, a madarak és egyéb őslakók társasága, s egy kis inka-misztika. Mást nem is igen lehet mondani az Ecoquestről: a grafika szuper, a hangok élethűek, a zenék hozzáillőek. A kezelés a már megszokott, kivéve két ikont. Az egyik a szemétkosár (három nyilacska jelöli), amivel a földön elszórt szemetet szedhetjük fel a játék során (nem is fogom leírni, mikor hol kell szemetet szedni, hisz a végigjátszás szempontjából nincs jelentősége, csak pontokat szerezhetünk vele). A másik a denevér-ikon, aminek valójában semmi haszna, ha ráclickelünk egy kis szöveget olvashatunk az esőerdőt veszélyeztető tevékenységekről. Na de lássuk a medvét!

12 év körüli srácként (Adam keresznévvel ellátva) apánkkal, a természetvédő egyesület egyik emberével Dél-Amerikába érkezünk. Apánk erre az üzleti útjára minket is hajlandó volt magával hozni, s éppen most haladunk át a vámon - amennyiben egy asztalt és egyetlen tisztviselőt annak lehet nevezni. Már itt, a hidroplánunk melleti kis kikötőben feltűnik egy igen gyanús figura, fehér ruhát visel és sárga a haja. A csomagját nem nézik át (egy-két bankjeggyel elintézi), s első dolga az, hogy belekössön egy őslakóba. Amikor mi kerülünk a vámos elé nyissuk ki az inventoryban útlevelünket, s adjuk át a vámosnak, aki rögtön el is alszik. Első dolgunk az legyen, hogy szólítsuk meg az itt álldigáló őslakót, aki - mint kiderül - a helyi természetvédők embere, s éppen minket vár. Amíg apánk bontogatja a mellette levő dobozokat, mi vegyük az irányt jobbra.

Beszéljünk a parton ülő Gonzaleshez, aki a kérdésünkre - hogy miért engedik a vízbe folyni az olajat a mellettünk álló hajóról, csak legyint, s megállapítja, hogy úgy sincs mit tenni. Másszunk fel a ládákra, s így sikerül kihallgatnunk egy beszélgetést a hajóról - ezen utazik az ellenszenves sárgahajú úr is - amint Senor Slaughter igen magas bérért alkalmaz egy embert. Amíg itt keverünk, megkeres egy úr minket, s egy baglyot próbál ránk sózni.Vegyük meg tőle nyugodtan a nálunk lévő pénzből, Adam úgyis elengedi. Keressük meg ismét apánkat, hátha jutott valamire a csomagokkal. Még nem, úgyhogy nyugodtan nézelődhetünk a hajó környékén. Egy túristát figyelhetünk meg, aki gondatlanul elhajítja a banánhéjat, persze mi szedjük fel.

Ha ismét megkeressük apánkat, átad nekünk egy környezet-analizálót: a kezelése egyszerű, az inventoryban clickeljünk rá a kézzel, s máris a nagyított képét szemlélhetjük. Itt bal oldalon 3 kezelőgombot találunk, felülről lefelé: visszalépés az előző menübe, a kis szájjal elmondja - amennyiben van SB vagy hasonló hangkártya a gépünkben - a kiválasztott szöveget; a kérdőjellel az iménti ikonok jelentését olvashatjuk angolul. A gép alján levő, négy részre osztott kicsi kör segítségével tudunk mozogni, a piros gombbal ki-bekapcsolhatjuk a gépet. A felfelé mutató nyíl az enternek felel meg. A gépezet neve egyébként Ecoder, s a rendeltetése az, hogy a játék közben feltűnő állatokat, növényeket, ősi kultúrákat, régi munka és vallási eszközöket, környezetszennyező dolgokat lefotózhassunk vele és analizáljuk azokat. A végigjátszást nem befolyásolja, ha nem használjuk, de minden lefotózott dolog egy-egy pontot ér. A kezelése egyébként egyszerű (sőt, apánk el is magyarázza a használatát egy példán keresztül). Tehát ha evvel is megvolnánk, ismét sétáljunk el balra, s fotózzuk le a vízbe ömlő olajat. Amikor visszatérünk apánkhoz, egy lopás szemtanúi leszünk: egy suhanc elrabolja poggyászunkat. Édesapánk megkér, hogy maradjunk ott, ő pedig a rabló után ered. Adam elálmosodik, beleül a parton kikötött kis csónakba, s elalszik...

Két vidra - Orpheus és Morpheus - elrágják a csónak kötelét, s eltolnak az esőerdő szélére. Átalusszuk az egész éjszakát, s reggel egy majom és egy hal ébreszt fel. Megjelenik a két vidra is, s rövid civódás után az egyik megsértődik, s elvonul egy bokor alá. Hívjuk elő a rejtekéből, majd amikor mellénk áll, s kitartja a fejét a vízből, vegyük le a nyakából az Erdő Szívének amulettjét. A két vidra beszélgetéséből homályosan kitűnik, hogy segítenünk kell az Erdő Szívének, de sokkal többet nem tudunk meg tőlük. Miután kitoltak a partra, s mi ismét szárazon vagyunk szedjük fel a szemetet, majd a ragacsos levelet a földről. Sétáljunk el jobbra, itt egy majom elállja utunkat, amikor a fára szeretnénk felmászni: szólítsuk meg, mire mérgesen odébb áll (minden oka megvan rá, hogy haragudjon az emberekre), s mi megpróbálkozhatunk a fáramászással. Egy kis kellemetlenség adódik: egy egész bogárraj száll ránk, s Adam nem tud tőlük

feljutni a fára. A megoldás egyszerű: kenjük be magunkat az imént felszedett lucskos levél nedvével, s így könnyedén felmászhatunk a fa tetejére.

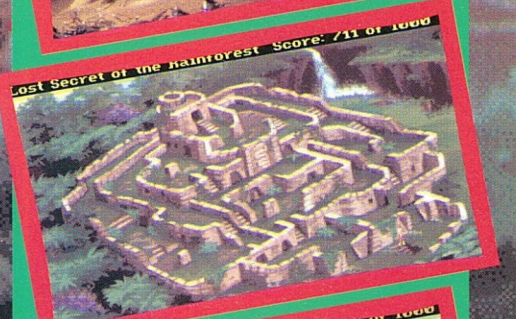
A fa következő szintje tele van madárral, szólítsuk meg mindegyiket. Két Toco Toucan a segítségünket kéri: a fészkükbe esett egy darab parázs az emberek tüzéből, s most nem tudják kikelteni a fiókájukat. Először is sétáljunk el balra, s az ott levő illatos virágból szakítsunk le egyet. Ezután irány a fa csúcsa. Másszunk ki a jobboldali ágra, ahol a kis tölcsérvirágok sorakoznak. Lökjük meg az elsőket, mire egy adag víz loccsan a lent ülő madár fejére. Sajnos a fészek egy kicsit távolabb van... nem baj, ott is nő egy kis tölcsérvirág, csak az a baj, hogy igen büdös. Tegyük az orrunk elé az imént leszakított jóillatú virágot, s így már hajlandó Adam a távolabb lévő növényeket is meglökni, mert így kibírja a szagukat. Az akciónk sikeres! A tűz elalszik, a fióka kikel, s a madarak már nem félnek. Az eddig a bal felső ágon ülő kígyó most már hajlandó letekeredni, s így átmehetünk a fa bal oldalára. Ha elértünk a baloldali kilógó ágat, szedjük le róla a dobot, majd... hopp, az ág letörik alattunk, s mi egy varacskos disznó pocsolyájába landolunk. Egy őslakó-település mellett találjuk magunkat, ahol pillanatnyilag nincs senki. A disznó kifut, mi pedig bennragadunk. Vegyük magunkhoz a kátyu mellől a liánt és a gumókat, majd dobjuk oda a disznónak a gumót. Amikor érte jön, hogy bekebelezze, dobjuk rá a liánt, mire kihúz. A teendőnk a következő: keressük meg a dob párját, rakjuk le az állványra, s játsszuk le a dobok felett látható hangsort, sőt a legjobb, ha le is jegyezzük. Vigyük vissza a dobot, s induljunk el balra, majd előre.

Eljutunk az Erdő Szívéig, az őserdő legöregebb fájáig. A fán 3 üreget találunk, mindegyik a fa belsejébe vezet. Lépjünk be az elsőbe, s az itt található dob mellé tegyük be a miénket is, s játsszuk le az imént lejegyzett dallamot, mire a fa elhúzza ágait, s beenged a belsejébe. Menjünk be az első lyukon, mire a fa megkér, hogy álljunk be a középső részére. Tegyük meg, mire elmondja kívánságait: közli, hogy ő nemsokára meghal, s egy új fát kell a helyére ültetni, amely felcseperedve ismét az Erdő Szíve lehet. Ha hajlandók vagyunk segíteni, vegyük fel a földről a leesett levelet. A második üregben egy kis fűszert találunk, a harmadikban pedig egy kis korsót, amivel merítsünk is egyet az itt levő kicsi medencéből. Miután visszatérünk a településre, már mozgalmasabb az élet: a pocsolya mellett egy nő ringatja beteg gyermekét, aki egy mérgező bogyóból evett, s a segítségünket kéri. Az odébb ülő őslakos azzal foglalatoskodik, hogy megpróbál kibékíteni két összeveszett hölgyet. Az arréb álldigáló asszonyok egy lányra haragszanak, aki nem hoz nekik gyökeret a majomlé elkészítéséhez. A lány pedig azzal védekezik, hogy nem tudja mivel kiszedni a gyökeret. Még tovább menve a sámán kunyhójához érünk, ahol őr áll, s a kunyhótól nem messze egy gyerek duzzog, mert elvesztette a dobját. Adjuk oda neki, mire nagyon megörül, s elmegy dobolni. Beszélgessünk el az őrrel, aki nem enged be a sámánhoz, de ha letesszük a gyógykotyvalékhoz való dolgokat a mellette álló padkára, átadja őket azokat a sámánnak. Tegyük le a Fában szerzett dolgokat, majd hagyjuk el a képernyőt, s jöjjünk vissza. A kotyvalék kész, vigyük el a lázas gyermeknek, aki meggyógyul tőle. A gyermek anyja hálából nekünk ad egy korsót, amit ő maga készített.

Menjünk vissza a sámános pályára, s lendüljünk át a folyón a liánnal, majd sétáljunk át a kis gázlón. A bokorról vegyünk le egy piros gyümölcsöt, s a gyümölcs alól a nyakéket, ami az anyáé. Vigyük el neki, mire hálából nekünk adja. Ezután vigyük el a nyakláncot a szövőnőnek, aki az anya testvére, s éppen összeveszett a másik szövővel. Cserébe egy másik láncot kapunk, amin egy kőmedál van. Menjünk el a pocsolyához, vegyük fel a földről a kést, s adjuk oda a gyökeret húzogató lánynak, aki ad nekünk egy gyökeret, amit vigyünk el a hőbörgő szakácsoknak, akik most már el tudják készíteni az italt. Ha odaadjuk a korsónkat, mi is kapunk belőle. Ha jobban körülnézünk, láthatunk egy kék lepkét körülöttünk cikázni. Álljunk a pocsolya mellett, várjuk meg amíg leszáll a lepke a fölöttünk levő ágra, majd tegyük elé az imént kapott szirupot, amire rászáll, s így el tudjuk kapni. Mivel a sámán csak akkor enged a színe elé, ha egy ilyen kék lepkét kap tőlünk, adjuk oda az őrnek a lepkét, mire ő elengedi, s minket betessékel a kunyhóba. Üljünk le a sámán elé, mire ő ránk kenne egy kis tetoválást, de számításait keresztülhúzza egy pók, ami az eső elől a festékes tálra menekült. Nincs mit tenni, be kell foltoznunk a kunyhót, hogy a pók visszamásszon a gyümölcsös tálra, ahol eddig tanyázott. Másszunk fel a rúdon, s tömjük be a lyukat a ragacsos levéllel. Miután a pók visszamászott, üljünk le ismét, rakjuk a tálba a piros bogyókat, s kenjük fel a megfelelő jeleket magunkra. Ha meglennénk evvel, a következő helyszín már a Szent Fa belseje, ahol a sámán a nálunk levő levél segítségével varázsol, s megszólítja a Szent Fát. Az Erdő Szíve tovább mesél nekünk: az arany városáról, Cibola-ról, ahonnan az ő utódját kell elhoznunk. Végül egy virágszirmot















ajándékoz nekünk, s szép lassan beesteledik...

Éjjel szörnyű dolgok történnek: Slaughter felgyújtja a falut, mindenki menekül, de semmit nem látni a füsttől. Adam menekülés közben egy csapdára lel, amibe foglyul esett egy denevér, Paquita. Beszéljünk hozzá, de mivel nem bízik bennünk, mutassuk meg az Erdő Szíve jelvényt, mire hajlandó lenne velünk jönni, de sajnos hátulról valaki megfog bennünket, s hamarosan egy szobában találjuk magunkat megkötözve. Ugye nem nehéz kitalálni, mi is történt? Slaughter és embere, Gonzales elfogott, székhez kötözött, Paquitát pedig ketrecbe zárta. Ugráljunk el a ketrecig, rágjuk le a répát, mire Paquita kirepül, s elcsócsálja a kötelünket. Lépjünk mindjárt akcióba! A másik szobában szedjük le az ágytakarót, vegyük fel az alatta levő kalkulátort, s a lepedőt. Az ágytakarót kössük össze a lepedővel, húzzuk el a tigrisbőrt a lyuk elől, s kössük az ágyra a lepedőket, s máris kész út a meneküléshez. Mielőtt elhagynánk a szobát, nyissuk ki a koffert, vegyük ki belőle a teniszütőt, majd nyissuk ki a széfet. Apropó széf: a kódját valószínűleg a manager kalkulátor titkos részébe írták be, de hogy a titkosított részhez miképpen lehet hozzáférni, arról fogalmam sincs. Mindene-setre fanatizmusomnak és óriási szerencsémnek köszönhetően a kód: 582. A széfből vegyünk ki mindent, amit a tárgyainkon kívül még tartalmaz: egy inka szobrocskát (amit ha az inventoryban kinyitunk egy aranylemezhez is jutunk), egy faxpapírt, egy ketreckulcsot, s apánk tárcáját, amiben a családi fotónk van. Amikor beléptünk a szobába egy fax érkezett éppen: vegyük ki, s olvassuk el. Slaughter kap benne utasításokat a feletteseitől. Hagyjuk el a szobát a saját készítésű kötél segítségével, s a ház előtt bújjunk el egy hordó mögé. Amikor Gonzales elvonul a másik képernyőre zöldséget szeletelni, szaladjunk fel az antennára, s ahogy felérünk, azonnal kapcsoljuk le a riasztót.

Vegyük fel a kis porszívót, s végül túrjunk bele a szennyeskosárba, mire Adam előhúz egy nadrágtartót, amit a riasztó fölé kötve el tudjuk hagyni a kis tornyot. Miután leértünk, bújjunk el a magvak mellett álló hordó mögé, s egy óvatlan pillanatban a porszívóval szippantsunk fel egy kevés magot. A hordók mögött osonva menjünk át a jobboldali képernyőre, s amikor nem lát Gonzales, nyissuk ki a porszívót, s dobjuk oda a magvakat a még élő madaraknak. Miután megették, nyissuk ki a kis kulccsal a ketrecüket, mire elrepülnek, s Gonzales utánuk ered. Szedjük fel a farakás mellől a fejszét, s faragjunk a parton álló farönkből egy kis tutajt. Hívjuk ki Paquitát, s együtt induljunk el a folyón, a teniszütő segítségével evezve. Siessünk jobbra, mert közben Slaughter felfedezte szökésünket, s hajójával követ. Ha elég gyorsak vagyunk, egy örvénybe kerülünk, ami egy kis barlangba visz le minket, ahol rengeteg denevér él. Beszélgessünk el mindegyikkel, majd a főnöknek mutassuk meg a jelvényünket. Egy feladatot ad, amit el kell végeznünk ahhoz, hogy továbbengedjen. A feladat: néhány falevelet, amit az asztalról veszünk fel, szét kell osztani a denevérek között, ízlésük szerint. Ha megvagyunk az etetéssel, menjünk be a barlang belsejébe, ahol a legbölcsebb öreg denevér él. Lógjunk fel mellé a vasrúdra, mintha mi is denevérek lennénk, beszélgessünk el vele: elárulja, hogy az itt levő világító követ tegyük be a talapzatba, ha tovább akarunk jutni. Vegyük is fel a követ, s rakjuk be a fekete párduc szobrának talapzatába, mire a párduc megelevenedik, s feltesz néhány találós kérdést, amikre a megfelelő ikon clickelésével kell válaszolni. A válaszok: Nothing is so...-nap; Bulging eyes...-béka; Lidless eyes...-kígyó; Green on green...-levél; Pinpoints of light...-csillag; Its strenght is in...-hangya; Vale of silk...-virág; Wings of color...-madár; Sometimes...-felhő; Pale face...-hold.

Ha sikerül, a párduc nekünk ad egy aranytollat, és elmond egy ősi igazságot: Nem mind arany, ami fénylik... Menjünk ki a barlangból, s egy kellemetlen élményben lesz részünk: Paquita repülés közben elájul. Fussunk be a bölcs denevérhez, aki egyetlen megoldást tud csak: meg kell találnunk a Fiatalság forrását, ami mindenkit meggyógyít. Ad nekünk egy madársípot, amivel a denevéreket tudjuk hívni. Használjuk is ki: fújjunk bele, mire a barlang kijárata előtt sorakozó denevérek elröppennek, s mi a hajóba ülve elindulunk Cibolába... Menet közben egy kis baleset ér: egy majom megdob egy kókusszal, s a hajónk elsüllyed. Ússzunk lefelé, másszunk fel az indán, s vegyünk le egy banánt (éppen esős évszak van, ezért állnak vízben a fák), majd felfelé a képernyőn, forduljunk jobbra. Az itt szenvedő majomnak dobjuk oda a banánt, mire felenged maga mellé a kis szirtre, s mi felvehetjük a szirtről a halfogsort. Irány ismét a banános pálya, ahol vágjuk el a vízilapu gyökerét a fogsorral, majd feküdjünk rá, s ússzunk el a majomhoz, ajánljuk fel neki az alkalmi tutajt, mire ő ráugrik, mi pedig a szirten maradunk, illetve maradnánk, de egy nagytesű sólyom elragad...

A fészkében mutassuk meg neki az aranytollat, mire megbékél, s hajlandó elvinni Cibolába. Szedjük össze a szemetet - az egyik alatt találunk egy nagyítót is, amivel a nyakékünket megvizsgálva a helyes utat látjuk a városban - majd rakjuk be az inkafejet a lyukba, erre kinyílik egy kis üreg, ami mögött rengeteg aranyat találunk. Tegyük a nagy kőre az aranykereket, és az imént felszedett pénzt, mire az elfordul, s mi lemehetünk az alant látható Cibolába. Menjünk be a belső terembe, a nyakékén látható útvonal szerint, s forgassuk el a képkockákat úgy, hogy a kép szegélye azonos legyen. Először egy pánsiphoz jutunk, a második forgatás után egy serleghez és egy fejékhez. Ha megvolnánk, másszunk fel a falon levő lyukakon, s húzzuk meg a kígyó farkát, erre megnyílik egy ajtó, amely a szabadba vezet. Kint a partról már látható a sziget a forrással. Menjünk a part közelében levő szirtre, vegyük fel a fejéket, s amikor megjelenik az aranysárkány fújjunk bele a pánsipba, mire az elalszik, s mi átúszhatunk a szigetre. A szigeten vegyük ki a szobor kezéből a kötálat, majd fordítsuk el a fejet, hogy beinduljon a forrás. Az itt lévő lián elfog minket, de miután felmutatjuk az Erdő Szíve jelvényünket, elenged. Tehát ha már folyik a víz, tegyük a víz útjába a kötálat, s a tálba a virágunkat. A kövön levő magvak megelevenednek, s az egyik kihajt. Vegyük föl, Ő lesz az új Fa.

Persze a baj se marad el: megérkezik Slaughter, s az aranyat követeli, ami - mint tudjuk - nem is létezik, az igazi érték a forrás. Slaughter vadul ásni kezd, miközben mi a szobor tetején ülünk. Ugorjunk le, majd mutassuk meg a nálunk levő serleget az arannyal, mire utánunk ugrik, s Adam a szemébe fújja az aranyport, a liánt pedig elkapja. Közben megérkezik Paquitával az öreg denevér. Paquita füstmérgezést kapott, amikor égetéssel irtották az esőerdő egy részét. Locsoljunk rá egy kis vizet a forrásból, és...

Néhány utógondolat még: az 1000 pontot nem biztos, hogy mindenki tudja teljesíteni: gondolom sokszor elfelejtetitek használni az ecodert, vagy elmulasztotok szemetet szedni, illetve beszélni mindig mindenkihez, még akkor is ha már egyszer szóba elegyedtetek vele. Aki Windows alá installálja, kellemes meglepetésben lesz része: a zene klasszabb, a grafika pedig lehet 640*480, 256 színnel, igaz kisebb ablakban.

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ	Amiga	C-64	Pc
grafika	-	-	98%
hang \ zene	-	-	93%
játszhatóság	-	-	95%
összesen	-	-	97%

Magyarország első széles választékot kínáló szoftver boltjai. Számítógépek, eredeti játékok!

576 KByte SHOP

HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ !

EREDETI JÁTÉKPROGRAMOK MINDEN GÉPTÍPUSHOZ

FLOPPY DRIVE-OK

EGEREK

JOYSTICKOK

DISCBOXOK

KÁBELEK

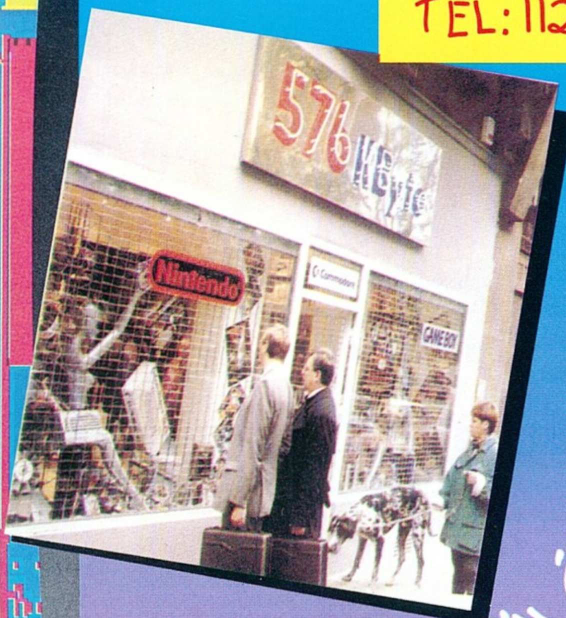
MAGAZINOK

MONITOROK

LEMEZEK

FILTEREK

BUDAPEST
POZSONYI U. 14.
TEL: 112-6415





VESZPRÉM
KOSSUTH U. 21.

NAPONTA BÖVÜLŐ KÍNÁLAT



PÉCS
TERÉZ U. 15.

SZEGED
DUGONICS U. 9/A





BUDAPEST
LEHEL U. 48.



AKCIÓ
576 KByte
SHOP
XIII. POZSONYI ÚT 14.: TEL: 1126-415
NYITVA: hétköznap: 10-18h-ig, szombaton: 10-13h-ig
AMIGA 1200
AMÍG A KÉSZLET TART
64 999-
59 999-
C-64
VIDEO SUPER GAME SET
C-64 + joystick + játék
10.999-
NES
12790-
SUPER NES
17.999-
EGY HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!